2 DVD 5 PEŁNYCH WERSJI

UFO
KOLEJNE STARCIE PL
DECYDUJĄCE STARCIE PL
BITWA O MARSA PL

GUILTY GEAR ISUKA

KODY DO WOT • WOWS

RATS – TIME IS RUNNING OUT!

CD-ACTION

CENA 15 ZŁ 99 GR W TYM 8% VAT
NR 11/2016 (261) OD 20.09.2016 DO 17.10.2016

WIELKI POWRÓT WIELKIEJ WOJNY

100 YEARS OF TANKS LAT CZOŁGÓW

JUŻ GRALIŚMY: **BATTLEFIELD 1**

SOUTH PARK: THE FRACTURED BUT WHOLE | TITANFALL 2 | WATCH DOGS 2
ENDLESS SPACE 2 | FINAL FANTASY XV

RECENZJE: MASTER OF ORION | WORLD OF WARCRAFT: LEGION | OBDUCTION | WORMS W.M.D

PUBLICYSTYKA: KŁAMSTWO NO MAN'S SKY | HARRY POTTER I ŻYCIE PO ŻYCIU

TECHNOLOGIE: NARZĘDZIOWNIK – PONAD 90 POMOCNYCH APLIKACJI NA PC

INDEX: 334561
CENA: 15,99 ZŁ
W TYM 8% VAT

ISSN 1426-2916
11
9 771426 291600

DOBRY INTERES

Czasem sam się nie mogę nadziwić, jak bardzo opłaca się kupować nasz magazyn. I nawet nie chodzi mi o wszystkie wartości „emocjonalne" czy merytoryczne. Weźmy same dodatki. Na płycie znajdziecie pięć pełnych wersji gier, które kupione w najniższych cenach w internecie oznaczałyby wydatek kilkudziesięciu złotych. Do tego dochodzą jeszcze naprawdę cenne kody bonusowe. Drugą płytę wypełniliśmy za to programami darmowymi, ale wyselekcjonowanymi tak starannie, że zaoszczędziliśmy Wam mnóstwo czasu i dobraliśmy oprogramowanie tak, by było wiarygodne i pozbawione tak częstych i wkurzających dzisiaj PUP-ów.

Najważniejsze jest jednak wnętrze: a i tu nie mamy się czego wstydzić. W recenzjach wciąż jeszcze czekamy na najważniejsze tegoroczne premiery (już niedługo!), ale za to dział W produkcji pęka w szwach od hitów, a Publicystyka jest zróżnicowana i tak ciekawa, że obiecuję, iż czytać ją będziecie z zapartym tchem.

Miłej zabawy, dobrej lektury!
Maciek Kuc

PS: Za miesiąc będziemy mieć dla Was naprawdę DUŻĄ niespodziankę. Zaznaczcie sobie 18 października w kalendarzu – nie chcecie przegapić kolejnego numeru!

POLECAMY

gem: Jako że zwykłem trochę żyć w przyszłości – nie ma jak czekać na kolejne rozczarowania, nie? – sugeruję lekturę wrażeń z Gamescomu. Byliśmy, graliśmy, opisaliśmy. A gdy emocje już opadną (targi były raczej take se), polecam także teksty okołogamescomowe, zwłaszcza te prezentujące imprezę od kuchni.

Al: Ze względu na autora (i dobre samopoczucie Naczelnego) nie będę polecał Narzędziownika, za to zrobię to z recenzją World of Warcraft: Legion. Bo po latach olewania Blizzard w końcu wziął się w garść i pokazał, że jak chce, to w robieniu MMO nie ma równych. Chyba znów do niego wrócę. I to na dłużej niż dwa miesiące!

Papkin: Rozpływanie się nad własną twórczością to przegięcie... Ale że temat dziabnęło także trzech innych autorów, a w dodatku trzeba pochwalić pracę DTP... Nasz dział recenzji otwierają w tym wydaniu wciąż trwające, growe seriale, które złożyliśmy, inspirując się zaprzyjaźnionym Tele Tygodniem. Zapraszam do lektury. I, oczywiście, polecam.

SPIS TREŚCI

CDA na FB

GRY

Info ... 006

W PRODUKCJI

South Park: The Fractured But Whole ... 018
For Honor ... 020
Gwint ... 021
Titanfall 2 ... 022
Watch Dogs 2 ... 024
Final Fantasy XV ... 026
Tyranny ... 027
Dawn of War III ... 028
Get Even ... 029
Tekken 7 ... 030
Battlefield 1 ... 032
Endless Space 2 ... 034

RECENZJE

Hitman ... 038
Minecraft: Story Mode ... 039
Kentucky Route Zero ... 040
King's Quest ... 041
The Dream Machine ... 042
World of Warcraft: Legion ... 044
Obduction ... 046
Hue ... 048
The Turing Test ... 050
F1 2016 ... 052
Brut@l ... 053
Livelock ... 054
Meridian: Squad 22 ... 056
Just Cause 3: Bavarium Sea Heist ... 057
MilitAnt ... 057
Bound ... 058
Worms W.M.D ... 060
Bohemian Killing ... 061
Champions of Anteria ... 062
Grow Up ... 064
Quadrilateral Cowboy ... 065
Assetto Corsa ... 066
7 Mages ... 067
Winter Novel ... 067
Master of Orion ... 068
Valley ... 070
Reigns ... 071

MOBILNE

Deus Ex GO ... 072
Kirby: Planet Robobot ... 073
Suicide Squad ... 073
Crypt of the Necrodancer ... 073
FarmVille: Tropic Escape ... 074
Britney Spears: American Dream ... 074
Batman: Arkham Underworld ... 075
NinjAwesome ... 075
Final Fantasy Brave Exvius ... 075

PUBLICYSTYKA

Witaj na Gamescomie ... 076
Gamescom z drugiej strony ... 078
Niebo nie dla ludzi ... 080
Więźniowie labiryntu ... 082
Felieton: Zostaw moje piksele! ... 083
Narodziny pierwszego peceta ... 084
Kingsglaive – Final Fantasy XV ... 086
TOR oczami policji ... 088
Zew powinności ... 090
Epitafium: ReRoll ... 091
Via Lux – ingressowe manewry we Wrocławiu ... 092
Wiek czołgów ... 094
Zagraj to jeszcze raz, Harry ... 096
Szpile ... 130

TECHNOLOGIE

Info ... 102

MEGAPORADNIK

Narzędziownik, czyli najlepsze programy na PC ... 106

TESTY

MSI GT72VR 6RE Dominator Pro Tobii ... 114
Zotac GeForce GTX 1070 AMP! Extreme ... 114
Słuchawki JBL Reflect Aware ... 115
Razer Hammerhead V2 ... 115
SteelSeries Siberia 840 ... 115
Mysz Modecom Volcano MC-GMX4 ... 116
Mysz Logitech G Pro ... 116
Mysz Ravcore Blizzard ... 116
Klawiatura Natec Genesis RX85 ... 117
Klawiatura Roccat Sova ... 117
Ultrapanorama LG 34UC88 ... 117
Monitor Philips 241P6VPJK ... 117

TRENDY

Co po mini-jacku? Teraźniejszość i przyszłość słuchawek ... 118

PORADNIK

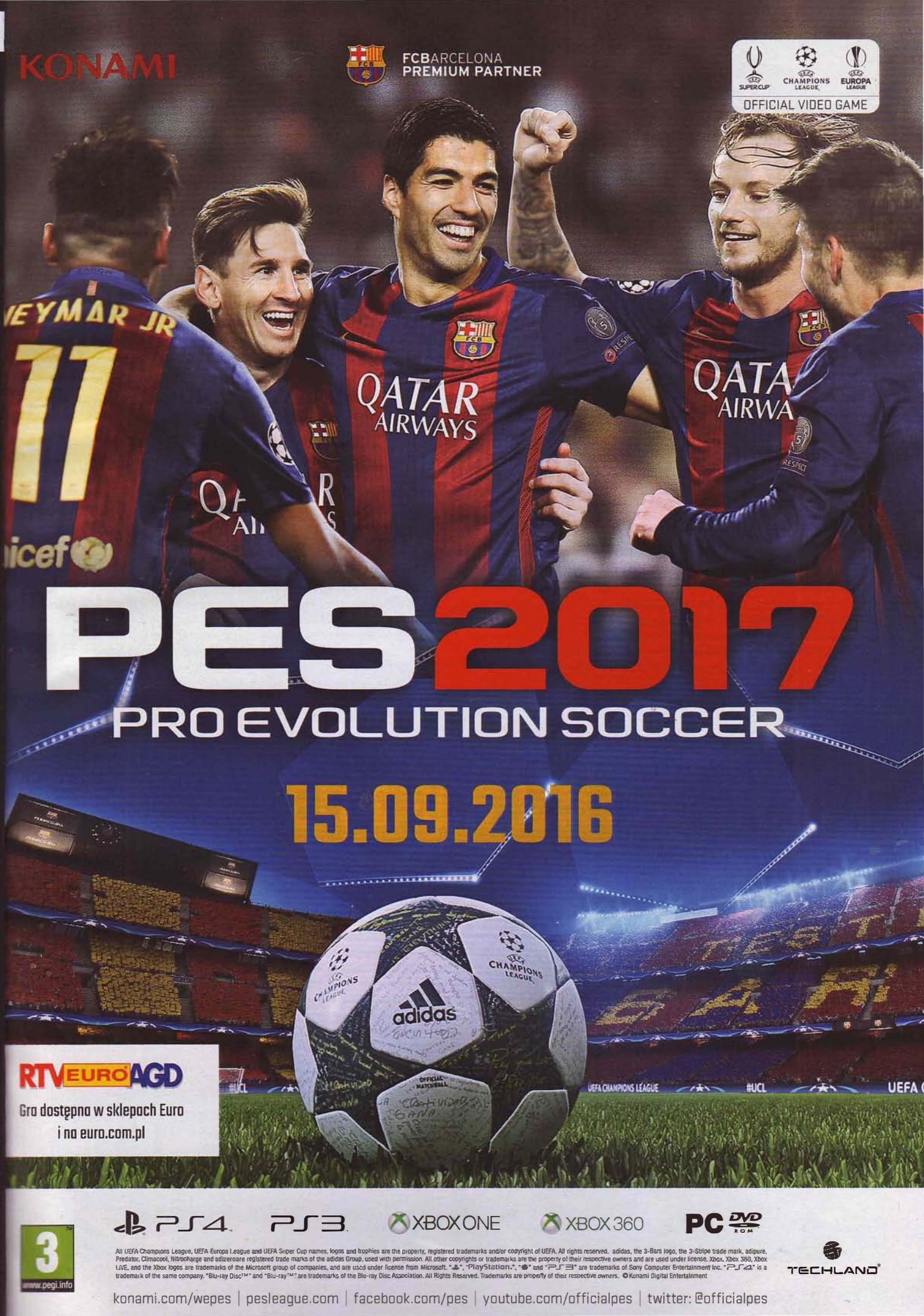
Drugie życie Vity. Homebrew oraz streaming gier z PC na PS Vita ... 120

INNE

Na Luzie ... 098
Action Redaction ... 122
Zawartość DVD ... 126
Prenumerata ... 129

INDEKS GIER

7 Mages ... 067
Assetto Corsa ... 066
Batman: Arkham Underworld ... 075
Battlefield 1 ... 032
Bohemian Killing ... 061
Bound ... 058
Britney Spears: American Dream ... 074
Brut@l ... 053
Champions of Anteria ... 062
Crypt of the Necrodancer ... 073
Dawn of War III ... 028
Deus Ex GO ... 072
Dream Machine, The ... 042
Endless Space 2 ... 034
F1 2016 ... 052
FarmVille: Tropic Escape ... 074
Final Fantasy XV ... 026
Final Fantasy Brave Exvius ... 075
For Honor ... 020
Get Even ... 029
Grow Up ... 064
Gwint ... 021
Hitman ... 038
Hue ... 048
Just Cause 3: Bavarium Sea Heist ... 057
Kentucky Route Zero ... 040
King's Quest ... 041
Kirby: Planet Robobot ... 073
Livelock ... 054
Master of Orion ... 068
Meridian: Squad 22 ... 056
MilitAnt ... 057
Minecraft: Story Mode ... 039
NinjAwesome ... 075
Obduction ... 046
Quadrilateral Cowboy ... 065
Reigns ... 071
ReRoll ... 091
South Park: The Fractured But Whole ... 018
Suicide Squad ... 073
Tekken 7 ... 030
Titanfall 2 ... 022
Turing Test, The ... 050
Tyranny ... 027
Valley ... 070
Watch Dogs 2 ... 024
Winter Novel ... 067
World of Tanks ... 094
World of Warcraft: Legion ... 044
Worms W.M.D ... 060



All UEFA Champions League, UEFA Europa League and UEFA Super Cup names, logos and trophies are the property, registered trademarks and/or copyright of UEFA. All rights reserved. adidas, the 3-Bars logo, the 3-Stripe trade mark, adipure, Predator, Climacool, Nitrocharge and adizeroare registered trade marks of the adidas Group, used with permission. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and are used under license from Microsoft. "PlayStation.", "PS3" and "PS4" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS4" is a trademark of the same company. "Blu-ray Disc™" and "Blu-ray™" are trademarks of the Blu-ray Disc Association. All Rights Reserved. Trademarks are property of their respective owners. © Konami Digital Entertainment

WRZESIEŃ IMPREZ

Wstydziłaby się nosić nowe słuchawki Apple'a: **9kier**

Sony organizuje PlayStation Meeting, gdzie pokazuje nowe wersje PS4 i gameplay z nowego Mass Effecta, Apple przedstawia kolejne iPhone'y, na PAX West (mniej spektakularnym) pojawia się rzesza indyków, w tym Klei z grywalną wersją Oxygen Not Included. Klęska urodzaju!

3-5 WRZEŚNIA

PAX WEST

Na PAX West (do niedawna PAX Prime) dało się ograć mnóstwo gier, z czego niektóre, jak Oxygen Not Included (zarządzanie kolonią w wykonaniu Klei) po raz pierwszy. I choć przez imprezę przewinęły się również duże tytuły, imprezę zdominowały gry niezależne. Survival Osiris: New Dawn doczekał się pełnoprawnej zapowiedzi. Kolejną imprezę zaliczyło nieustannie przesuwane Night In the Woods. Ojciec Stardew Valley opowiedział o nowym patchu wpływającym na okolicę farmy. Gracze usiedli również przed monitorami z BattleTechem twórców Shadowrun Returns, RTS-em (wow, ktoś je jeszcze robi!) Dropzone, karcianko-nawalanką Hand of Fate 2, retroplatformówką Cuphead czy podwodnym Diluvion.

west.paxsite.com

7 WRZEŚNIA

KONFERENCJA APPLE

Apple próbuje przeciągnąć użytkowników Androida na swoją stronę na różne sposoby. Udało mu się wreszcie przekonać Nintendo, by Mario, którego nigdy wcześniej wielkie N nie wypuściło poza swoje konsole, trafi w pierwszej kolejności na sprzęty z iOS-em! Nie będzie to jednak klasyk sprzed lat, ale nowy, planowany na grudzień runner, w którym włoski hydraulik biegnie, zbiera monetki, pacyfikuje lub omija wrogów, a w niektórych miejscach odbija się od ścian. W Super Mario Run, początkowo darmowym, trzeba będzie płacić, by odblokowywać dostęp do kolejnych poziomów. Szef Apple'a, Tim Cook, przyznał, że gry, stanowiące największą (500 tysięcy aplikacji) kategorię w AppStorze, są bardzo opłacalne (Cook nie powiedział tego, ale obstawiam, że gracze wydają mnóstwo pieniędzy na mikrotransakcje). Ogłoszono też, że hit Niantic Labs, Pokémon GO, trafi na Apple Watcha.

www.apple.com

7 WRZEŚNIA

PLAYSTATION MEETING 2016

Podczas tegorocznego PlayStation Meeting zapowiedziano „chudszą" wersję PS4, która powinna być w sprzedaży w chwili premiery tego numeru CDA, oraz PlayStation 4 Pro obsługującą 4K i HDR. (Więcej o nich w dziale Technologie). Pro zadebiutuje 10 listopada. Wersja ta będzie kompatybilna ze wszystkimi dotychczasowymi tytułami z PS4, ale tylko część gier zostanie z tej okazji podkręcona. Na listę szczęśliwców trafiły m.in. Uncharted 4, Call of Duty: Black Ops 3, The Witness czy Śródziemie: Cień Mordoru. Z niewydanych jeszcze produkcji pełnię możliwości PS Pro wykorzystają m.in. Battlefield 1, Horizon Zero Dawn, Titanfall 2, Dishonored 2, Final Fantasy XV i Mass Effect: Andromeda. Ten ostatni doczekał się zresztą pierwszego fragmentu rozgrywki, w którym bohater głównie idzie, zalotnie kołysząc pośladkami w 4K, a także skanuje roślinę nieznanego gatunku i korzysta z przywołujących platformy terminali. Ciemna, niezbyt ciekawa lokacja nie zerwała nam czapek z głów, ale najwięcej kontrowersji wzbudziła chyba i tak... twarz asari, od której wielu graczy wymaga, by była przynajmniej tak ładna jak Liara T'Soni. Fani nie byli też zbyt zadowoleni z faktu, że Andromeda będzie działała w 30 klatkach zarówno na klasycznej PS4, jak i w wersji Pro. Wiadomo też, że na początku zabawy gracz wybierze na swojego awatara brata lub siostrę, a relacje rodzinne odegrają w grze ważną rolę – zgaduję, że w kluczowym momencie albo trzeba będzie zdecydować między powodzeniem misji a uratowaniem rodzeństwa, albo braciszek/siostrzyczka poniesie fabularną śmierć, albo okaże się głównym przeciwnikiem. Wspomnicie moje słowa! Na PS Meeting pojawiła się też jedna z najładniejszych gier na nowe konsole, Horizon Zero Dawn. Nieważne, że w pokazanym fragmencie gry bohaterka zjeżdża po linie, trzymając ją gołymi rękami, i że jej włosy zachowują się swobodnie jak te u erynii – tak długo jak może wspinać się na olbrzymie robodinozaury. W 4K zaprezentowano także Call of Duty: Infinite Warfare i tu pozwolę sobie zacytować enkiego: „zwiastun kampanii, klimaty opuszczonej stacji kosmicznej, wybuchy, zero emocji, znów to samo".

blog.eu.playstation.com

Molyneux na Filipinach

iOS The Trail – nowość Petera Molyneux i 22 Cans – powstawało przez lata i wygląda na to, że w końcu jest dostępna. Niestety bazująca na eksploracji przygodówka z craftingiem i handlem dostępna jest na razie jedynie na Filipinach, więc jeśli chcesz zagrać, musisz uzbierać na iPhone'a i bilet.

www.22cans.com

Nadchodzi pogromca World of Warcraft?

BIZ Rob Pardo, główny projektant WoW-a, wraz z garścią znajomych (m.in. projektantem Company of Heroes i reżyserem Diablo III) założył studio Bonfire, częściowo finansowane przez Riot. Będą się koncentrować na tytułach multiplayerowych, ale nie wiadomo, czy pecetowych, czy mobilnych.

www.bonfirestudios.com

Harry Potter znowu z klocków

BIZ Seria z Potterem jeszcze we wrześniu doczeka się (gdy to czytasz, być może już się doczekała) występu w Lego: Dimensions. Oprócz tego 21 października zadebiutują zremasterowane wersje dwóch gier Traveller's Tales, jednak tylko na PS4 – ze wszystkimi DLC i podkręconą oprawą.

www.lego.com | www.ttgames.com

11bit ujawnia Frostpunka...

BIZ Twórcy This War of Mine zapowiedzieli wreszcie nową grę, nad którą pracowali od dłuższego czasu. Już wcześniej zdradzali, że ich następny tytuł będzie równie poważny, i rzeczywiście ujawniony teaser Frostpunka jest odpowiednio ciężki. O samej grze wiadomo niewiele poza tym, że ludzie borykają się ze skrajnie niskimi temperaturami i próbują przeżyć, a opis sugeruje trudne wybory moralne związane z koniecznością zmiany ustalonego porządku społecznego. Premiera w 2017.

www.frostpunkgame.com

...i wydaje Tower 57

PC PS4 XBO Ta twin-stickowa strzelanka studia Pixwerk zebrała w zeszłym roku wymaganą kwotę na Kickstarterze, a teraz znalazła wydawcę w postaci 11bit. Produkcja zadebiutuje w następnym roku – z kooperacją, grafiką inspirowaną 16-bitowym pixel artem, zniszczalnym otoczeniem i siódemką zróżnicowanych bohaterów. Również na... Amidze!

www.pixwerk.net

Smash+Grab

PC Nowy tytuł United Front Games – twórców Sleeping Dogs – miał zadebiutować we wrześniu w steamowym wczesnym dostępie, więc niewykluczone, że kiedy to czytasz, możesz już w niego zagrać. To grupowe, multiplayerowe wojny gangów, z walką pełną uników i brutalnych finisherów, prowadzoną przez zróżnicowanych żołnierzy liczących na słodki loot. Będziecie rozwijać gangsterów, craftować modyfikacje broni, okradać sklepy i automaty, a wygrywa ta drużyna, która jako pierwsza zdobędzie 50 tysięcy dolarów.

www.playsmashandgrab.com

Overwatch, sezon 2

PC PS4 XBO Strzelanka Blizzarda nieustannie się zmienia, i to na lepsze. Zanim na początku września wystartował 2. sezon rozgrywek rankingowych (m.in. ze zmienionym systemem przydzielania rang), developerzy zwiększyli szybkość, z jaką serwery gry rejestrują działania graczy (tzw. tick rate) z 20 do 63 razy na sekundę. Zamknąwszy usta narzekaczom, zaraz potem zamknęli je nierespektującym przeciwników gagatkom piszącym po meczu „gg ez". Zamiast tej frazy pojawiają się teraz humorystyczne komunikaty w stylu „Staram się być lepszą osobą. To trudne, ale staram się". Zadebiutowała też pierwsza nowa mapa – usytuowany w lesie zameczek Eichenwalde.

www.playoverwatch.com

SteamSpy vs. wydawcy

BIZ SteamSpy to serwis wykorzystujący interfejs programistyczny Valve'a do gromadzenia statystyk sprzedażowych gier na Steamie – danych, których Steam nie upublicznia. W ostatnim czasie jej twórca, Siergiej Galionkin, otrzymał kilka próśb o usunięcie informacji na temat tytułów wydawanych przez Squad (Kerbal Space Program), Paradox i Nicalis. Za każdym razem się zgadzał. Gdy jednak o to samo poprosił Techland, Galionkin uznał, że miarka się przebrała, i nie dość, że się nie zgodził, to jeszcze przywrócił wszystkie wcześniej ukryte dane. Możemy tylko gdybać, jakie były powody próśb (może to być chęć ukrycia sukcesu wydawniczego przed pracownikami albo niepowodzeń przed potencjalnymi partnerami). Dotej pory problemu ze SteamSpy'em nie miał żaden z gigantów branży.

www.steamspy.com

REKLAMA

Sennheiser HD 2.30

Składane, nowoczesne i solidne słuchawki, dopasowane do Twojego smartfona. Są świetnym partnerem w hałasie miasta i brzmią dużo lepiej, niż spodziewasz się w tak niepozornym produkcie. W końcu to Sennheiser!

Zobacz więcej na: sennheiser.pl/sluchawki/nowosci

REKLAMA

DMCA's Sky

PC Ta mała darmowa platformówka może nie jest szczególnie dopracowana, ale stanowi niezłą odpowiedź na No Man's Sky. Bohater (wcześniej Mario, ale Nintendo kazało go wyrugować) biega po proceduralnie generowanych zaokrąglonych poziomach i lata brzydkim statkiem kosmicznym.

asmb.itch.io/dmcas-sky

EveOnline

PC Tak! Po trzynastu latach CCP Games przenosi swojego MMORPG-a na free-to-play. Subskrypcje nie zostaną całkiem usunięte – pozwolą oddzielić ziarno od plew, znaczy się graczy „zwykłych" (czyli alfa) od bardziej uprzywilejowanych (czyli omega). Jak to się sprawdzi, zobaczymy w listopadzie.

www.eveonline.com

7000

osób oglądało na żywo zmagania czterech najlepszych europejskich drużyn League of Legends, które przyjechały do Krakowa, by w hali Tauron Arena wyłonić mistrza letniej części sezonu. Rozgrywki odbyły się w weekend 27-28 sierpnia, a stawką – oprócz nagród pieniężnych – była kwalifikacja na październikowe mistrzostwa świata w USA. Pierwszego dnia odbył się mecz o trzecie miejsce i ważne punkty rankingowe do klasyfikacji generalnej pomiędzy Unicorns of Love i mającym dwóch Polaków w składzie H2K. Silnie dopingowane przez polską publiczność H2K zwyciężyło w tym starciu 3:1 i z napięciem oczekiwało wyniku finału pomiędzy wiosennymi tryumfatorami G2 Esports i rewelacją ostatnich miesięcy Splyce. Niedzielny mecz również przyniósł pomyślne rozstrzygnięcie dla polskich kibiców. G2 Esports, które wygrało w nim 3:1, zapewniło sobie awans na mistrzostwa świata. Dzięki temu drugą europejską drużyną, która otrzyma zaproszenie do Stanów, jest właśnie H2K, która zebrała największą spośród pozostałych ekip liczbę punktów rankingowych z sezonu (trzecim, wyłonionym w późniejszym turnieju, reprezentantem Europy zostało Splyce). To było pierwsze, nie licząc Intel Extreme Masters, tak duże wydarzenie organizowane przez Riot Games w Polsce. Nie licząc problemów z nagłośnieniem w sekcji dla dziennikarzy czy nadgorliwej klimatyzacji w upalny dzień, udane. *[enki]*

eune.lolesports.com

Mycraft

CDA Na półkach pojawił się Mycraft – nowy magazyn o Minecrafcie, przygotowywany z myślą o młodszych czytelnikach. W pierwszym numerze możecie znaleźć m.in. aż sześć plakatów, poradnik dla początkujących graczy czy całostronicowy komiks Roberta Trojanowskiego, którego rysunki wielokrotnie widzieliście na łamach CDA. Przyjemnej lektury!

www.cdaction.pl

Hot Lava

PC Cokolwiek robi Klei, robi to dobrze. Nieważne, czy to skradanka (Mark of the Ninja), czy survival (Don't Starve), czy brawler (seria Shank), czy gra taktyczna (Invisible, Inc.). Zawsze jest dobrze zrobiona i przyjemna w odbiorze. Hot Lava może jednak przerwać passę. Przede wszystkim jest pierwszym trójwymiarowym tytułem Klei, po drugie wygląda jak sztampowa gra 3D, po trzecie to platformówka, którą wcale niełatwo zrobić. Intrygująca jest jedynie konwencja nawiązująca do klasycznego „the floor is lava", czyli zabawy, w której dzieciaki skaczą po meblach w taki sposób, by nie dotykać stopami podłogi (tudzież dywanu). Tu lawa obok łóżka jest jak najbardziej rzeczywista. Tytuł nie ma jeszcze daty premiery, wiadomo za to, że będzie wymagał tylko 2 GB RAM-u.

www.kleientertainment.com

5 zł na zakupy

CDA Gdy wpiszesz kod z płyty w serwisie kody.cdaction.pl, dostaniesz m.in. klucz, dzięki któremu zasilisz swoje konto o 5 zł w serwisie G2A.com. Jako że to tzw. marketplace (najłatwiej określić go mianem „Allegro dla graczy"), jest bardzo duża szansa, że nawet ta niewielka kwota wystarczy, by kupić jakąś grę czy skórkę do CS-a. Na jednym koncie można wykorzystać maks. jeden kod, a na jedny IP – dwa.

www.g2a.com

Film

Kingsglaive: Final Fantasy XV

Kinowy prolog „piętnastki", wyreżyserowany przez Takeshiego Nozue znanego z pracy nad Kingdom Hearts, zebrał na planie Aarona Paula i gwiazdy „Gry o tron" (Seana Beana, Lenę Headey), ale to nie wystarczyło. Jeśli z oczu Crossa leciały łzy, były spowodowane raczej wściekłością, rozczarowaniem i smutkiem, a nie wzruszeniem. Jego recenzja Kingsglaive w dziale publicystyki.

www.kingsglaivefinalfantasyxv-movie.com

Great Detective Pikachu

Planowany jest film na podstawie gry detektywistycznej z 3DS-a, gdzie zamiast Sherlocka i Watsona pojawią się Pikachu z charakterystyczną czapką i chłopiec, którego twarzy nie pokazano wyraźnie z bliska ani razu w całym zwiastunie. Udział w produkcji negocjują Alex Hirsch (ojciec „Wodogrzmotów Małych") i Nicole Perlman (współscenarzystka „Strażników galaktyki").

www.pokemon.co.jp/ex/TANTEI-PIKA

Uncharted...

...nie ma szczęścia – najpierw ciągłe rotacje ekipy produkcyjnej, a teraz usunięcie filmu z tabeli premier. Kinowa wersja Uncharted: Fortuny Drake'a miała zadebiutować najpierw w 2016, potem 30 czerwca następnego roku, ale nie spodziewalibyśmy się jej również w tym terminie. Joe Carnahan puścił ostatnio tweeta o tym, że scenariusz jest dobry, ale nie wiemy, czy wierzyć, skoro on sam jest scenarzystą.

www.sonypictures.com

Assassin's Creed

Damien Walters wykonał na potrzeby nadchodzącego asasyńskiego filmu skok wiary z wysokości 125 stóp, czyli ok. 38 metrów (filmik w linku poniżej). To najdłuższy skok tego typu w ciągu ostatnich 35 lat, ale nie najdłuższy zarejestrowany – ten wykonany został przez Dara Robinsona, który w 1981 roku „spadł" z prawie 70 metrów. Premiera filmu z Michaelem Fassbenderem i Marion Cotillard 21 grudnia.

skroc.pl/skokwiary

The Division dla prenumeratorów

CDA Pod koniec sierpnia prenumeratorzy CDA mogli zgarnąć pięćdziesiąt kodów na The Division. W pierwszej kolejności nagradzani byli posiadacze edycji kolekcjonerskiej, później standardowej. Takich akcji będzie więcej, zachęcamy więc do prenumerowania pisma i śledzenia naszej strony.

www.cdaction.pl

Warsaw Games Week 2016

BIZ Tegoroczna edycja Warsaw Games Week – które zadebiutowało w 2015, skupiając 19 000 odwiedzających – odbędzie się 13-16 października. Nie ujawniono jeszcze pełnej listy wystawców, ale można już kupować bilety (cena normalnego: 35 zł za czwartek, po 40 zł za pozostałe dni).

warsawgamesweek.pl

Allison Road powróciło

PC W czerwcu horror Allison Road został anulowany w niejasnych okolicznościach, ale wrócił do produkcji. Pracuje nad nim nowe studio Far From Home, z Christianem Keslerem, będącym wcześniej trzonem Lilith, na pokładzie. Należy spodziewać się zmian w rozgrywce i fabule. Daty premiery brak.

www.allisonroadgame.com

Stary, nowy Sam Fisher

BIZ Ubisoft nie pisnęło słowem na temat nowego Splinter Cella ani na E3, ani na Gamescomie, ale ptaszki ćwierkają, że w produkcji miałaby być kolejna odsłona z Samem Fisherem w roli głównej. Tak przynajmniej twierdzi jeden z użytkowników NeoGafu, będący ponoć związany z Ubisoftem. Ba, serca fanów serii zadrżały, gdy w sieć poszła plotka, że należy spodziewać się powrotu Michaela Ironside'a, wcześniejszego, przedblacklistowego głosu Fishera! Źródło rzeczonego użytkownika NeoGafu zdradziło, że zeszłego lata spotkało aktora i jego córkę w studiu Ubi w Toronto. Ten przyznał się też podobno do powrotu do prac nad serią na planie filmu „The Space Between". Czekamy na wieści.

toronto.ubisoft.com

Nine Parchments

PC PS4 XBO Gdybyśmy nie wiedzieli, że Nine Parchments to dzieło Frozenbyte, a nie Arrowhead, święcie wierzylibyśmy, że to kolejna część Magicki. Magowie strzelający magicznymi promieniami, które mogą się od siebie odbijać, wyglądają bardzo, bardzo podobnie do tych sprzed pięciu lat. Autorzy Trine'a wymyślili za to mieszanie żywiołów i zaklęć oraz 4-osobową kooperację z friendly fire. A nie, czekajcie, to wszystko wymyśliło już Arrowhead! Premiera Nine Parchments w 2017 roku.

www.nineparchments.com

„Gra narobiła mnóstwo smrodu i gówna. (...) Znam parę osób, które grało, ale niewiele takich osób znam, bo obracam się raczej wśród ludzi inteligentnych"

~ Andrzej Sapkowski

twórca książkowego „Wiedźmina" o grach CDP Red.

fot. Niccolò Caranti

Sapkowski kontra branża

BIZ Na tegorocznym Polconie, który odbył się 18-22 sierpnia we Wrocławiu, Andrzej Sapkowski wywołał branżową burzę, podkreślając, że to gra wykorzystała jego popularność, a nie odwrotnie. Oczywiście gdyby nie Sapkowski, Redzi nie mieliby się na czym oprzeć, ale nie da się ukryć, że ich trylogia z Geraltem w roli głównej odbiła się na sprzedaży niemłodych już książek. Sapkowski nie przebierał w słowach, mówiąc, że gra narobiła mu „mnóstwo smrodu i gówna". Używanie grafiki z gry na okładkach doprowadziło do tego, że jego książki zaczęły być postrzegane jako adaptacje gry. Dostało się też Adrianowi Chmielarzowi, twórcy Zaginięcia Ethana Cartera, za to, że rzekomo nie

zapłacił Sapkowskiemu za grę wiedźmińską z 1997, tworzoną przez Metropolis. Tytuł ostatecznie się nie ukazał, a Chmielarz przypomniał, że Sapkowski podpisał umowę na jednorazową kwotę i ją otrzymał. Zapis spotkania autorskiego w linku poniżej.

www.skroc.pl/sapkowskipolcon

1

miliard dolarów z górką wart jest CD Projekt Red. W drugim kwartale tego roku przychody firmy wyniosły 319 mln zł, z czego 134,7 mln czystego zysku. Raport finansowy Redów znajdziecie na ich stronie.

www.cdprojekt.com

CZAS POGARDY

Udawali, że pracują: **Allor, Cross, MQc & Papkin**

Pod koniec sierpnia wybraliśmy się – jak co roku – na targi do Kolonii. I choć Gamescom 2016 nie był zbyt zaskakujący, i tak wróciliśmy z garścią wieści.

gamescom

Resident Evil 7

PC, PS4, XBO | SURVIVAL HORROR | 24 stycznia 2017

Fotogrametria, czyli metoda generowania modeli i tekstur poprzez trójwymiarowy skan rzeczywistych obiektów – seria szybkich fotografii, odrobina wysiłku ze strony grafika 3D i już w rekordowym czasie i niewielkim sumptem mamy gotowy materiał do gry. Owoce tej technologii widzieliśmy już w rodzimym Ethanie Carterze czy Battlefroncie, ale Capcom ma ambicje wynieść ją na nowy poziom. I rzeczywiście, od postaci wzorowanych na profesjonalnie ucharakteryzowanych aktorach po wnętrzności oparte na materiale pozyskanym z fabryki przetworzonych produktów mięsnych, wszystko wygląda tu niesamowicie. Pomaga w tym też płynne 60 klatek na sekundę na każdej platformie i – oczywiście – VR, który jest ciągle szlifowany względem poprzednich, budzących mdłości dem.

Problem w tym, że to już trzecie (po Kitchen i dostępnym publicznie Beginning Hour) demo, z którego nie wiemy nic o rozgrywce. Wcześniej eksplorowaliśmy dom szaleńca, teraz uciekamy przed jego psychopatyczną żoną. Ot, tradycyjny dla niezależnych horrorów schemat, gdzie idziemy przez liniowe korytarze i podziwiamy kolejne straszaki. Nuda. Capcom co prawda usprawiedliwia się, że tak klasyczne elementy, zagadki i walki powrócą (potwierdza to wyciek z ESRB), że pokazują jak najmniej, by horrorowe sceny wzięły graczy z zaskoczenia, ale... czy mamy kupić kota w worku? Ech. Na pociechę przyznam, że zaciekawił mnie pomysł zastąpienia klasycznych residentowych notek interaktywnymi materiałami na VHS. Nie tylko dlatego, że chcę zobaczyć, jak usprawiedliwią używanie tego formatu w 2016. *[Cross]*

SW: Battlefront Rogue One...

PSVR | AKCJA | grudzień 2016

...X-Wing VR Mission. Pod tym długaśnym tytułem kryje się misja (tak, jedna) w X-Wingu, która będzie udostępniona za darmo posiadaczom PlayStation VR. Z dobrych wiadomości: sam X-Wing jest tak szczegółowy, że aż oczy bolą. A jest na co patrzeć, bo przed startem obszedłem go dookoła, a potem mogłem się swobodnie rozglądać po kabinie. Sama walka jest jednak typowa dla Battlefronta (czytaj: słaba), do tego to tylko jedna misja. Na jpier w walczyłem z TIE, potem pojawił się Niszczyciel i... zabrano mi pada. Dobre – na chwilę. *[Allor]*

Expeditions: Viking

PC | RPG | luty 2017

Osadzone w realiach historycznych (czytaj: zapomnij o czarach) RPG z turowym systemem walki. Fabuła zaczyna się od śmierci wodza-ojca (dosłownie), a pierwszym celem po stworzeniu postaci jest zajęcie jego miejsca. Prawnie się ono graczowi należy, ale niektórym trzeba to wytłumaczyć siłą. W trakcie sam na sam nacisk położono na system walki z heksami w roli głównej. I daje radę. O fabule wiadomo tylko tyle, że będzie kompletowanie drużyny, rozmowy z jej członkami, a także wyprawy łupieżcze. *[Allor]*

Yooka-Laylee (HO)

PC, PS4, XBO, Wii U | PLATFORMOWA | I kwartał 2017

Pracują nad tym ludzie od Donkey Konga 64 i Banjo-Kazooie – czego się spodziewacie? Jeśli nie setek tysięcy znajdziek, milionów platform, kolorowej grafiki, wręcz przesadnie dowcipnego scenariusza i atmosfery godnej najlepszych klasyków z Nintendo 64... to nie wiem czego.

Zapomnijcie o niezależnych produkcjach, które nieudolnie próbowały odwzorować strukturę i magię platformówek z lat 90. Panowie z Rare (teraz Playtonic) mają niesamowite doświadczenie i nadal doskonale wiedzą, co robią – gigantyczna lokacja, której wczesną wersję dane mi było przetestować, co chwilę robiła wrażenie mistrzowskim opanowaniem wszystkich sztuczek znanych weteranom zbierackich maratonów. Brałem udział w zawodach na strzelnicy, wspinałem się po niemożliwych konstrukcjach z lewitujących klocków, zbierałem do kupy gadającą kartkę, znajdowałem tajemne przejścia w ruinach, broniłem pani szkielet przed okrutnymi kanibalami... Gdziekolwiek się nie szło, było tam coś nowego do zrobienia. Siedzący obok mnie podczas gry developerzy zapewnili jednak, że tym razem nie każą graczowi przejść na jednym żetonie klasycznej gry na automaty, by dojść do zakończenia (jak to miało miejsce w DK64).

Oczywiście tym, których typowa dla Rare filozofia „zbierz je wszystkie" nigdy nie odpowiadała, wahałbym się polecić grę. Nie jestem też przekonany co do dialogów, które czasem są stanowczo za długie, a czasem aż zanadto samoświadome (trudno burzyć czwartą ścianę, gdy od godzin leży w gruzach). Niemniej jak miałbym wybrzydzać przy takiej platformówkowej posusze? Czekam. *[Cross]*

The Legend of Zelda
Breath of the Wild

Wii U/NX AKCJA/PRZYGODOWA 2017

Nowa Zelda oficjalnie otrzymała tytuł najlepszej gry tegorocznego Gamescomu. I słusznie: Wii U szykuje się piękny prezent na emeryturę, a NX-owi idealny tytuł startowy. Nintendo sięgnęło po zachodni schemat otwartego świata i wypełniło go tym, w czym są najlepsi: niekończącymi się pomysłami na oryginalne, dające frajdę interakcje. Gdy Link podchodzi do ogniska z opuszczonym łukiem, otoczona płomieniami strzała automatycznie się zapala – można więc zadać nią zwiększone obrażenia lub trafić w suchą trawę, która spowoduje pożar, który z kolei sięgnie bazy wroga, która z kolei wybuchnie przez trzymane w niej beczki prochu. Na dnie każdego jeziora czai się jakaś niespodzianka, po mapie świata kroczą beztrosko dostojni (i opcjonalni) bossowie, na niemal wszystko da się wspiąć, znajdywane przedmioty zawsze mają przynajmniej po kilka zastosowań... Jakimś cudem Nintendo stworzyło Phantom Pain, tyle że „bardziej". Tych, których tego typu sandboksy odrzucają, uspokajam – nie dość, że pokazane mi fragmenty gry miały bardzo subtelne i zręcznie wyznaczone tempo, to jeszcze zaprojektowane z pomyślunkiem lochy pozwalały wykazać się w bardziej liniowych wyzwaniach z jasno wyznaczonymi celami. Uczucie odkrywania czegoś nowego niemal nigdy nie ustaje, niesamowite udźwiękowienie każe uwierzyć w otaczającą nas naturę, a uwaga poświęcona detalom powala. Przyczepić można się jedynie do technologicznych słabości grafiki i momentami dziwnego sterowania. Oba te drobne problemy może rozwiązać NX, ale... nawet na Wii U będzie to gra roku. ***[Cross]***

Kingdom Hearts 2.8 HD

PS4 AKCJA/RPG grudzień 2016

Po tym, jak zawiodłem się na Final Fantasy XV, poszedłem zajrzeć, co jego były reżyser Tetsuya Nomura wyrabia teraz z uniwersum Disneya. Co tu dużo mówić – przy prologu do Kingdom Hearts 3 bawiłem się znacznie lepiej. Kolorowe krainy z klasycznych animacji na silniku Unreal Engine 4 wyglądają piękniej i płynniej niż kiedykolwiek, a system walki – jednocześnie przystępny i pozwalający na dziesiątki efekciarskich ataków – jest tradycyjnie superprzyjemny. Szkoda tylko, że rzecz wygląda na niezwykle krótką. Czekamy na pełnoprawną „trójkę". ***[Cross]***

Prodigy

PC, PS4, XBO TAKTYCZNA 2017

Połączenie szachów z RPG-iem. I Skylanders. Walkę toczymy na fizycznej planszy reagującej na stawiane na niej figurki oraz karty umiejętności. Ona sama podłączona jest do komputera (na premierę ma być gotowa także wersja konsolowa), akcję obserwujemy więc też na ekranie, gdzie wygląda znacznie efektowniej. Figurki będą zdobywały poziomy i dodatkowe umiejętności, dostępne będą również kampania dla jednego gracza oraz pojedynki z bossami – oczywiście jako dodatek do zwykłego multi. Wygląda to fajnie, zarówno na ekranie, jak i w realu, ale cena (ponad 70 euro za podstawkę) zabija... ***[Allor]***

Blackwood Crossing

PC, PS4, XBO EKSPLORACYJNA I kwartał 2017

To kolejny z tych poetyckich symulatorów spacerowicza w rodzaju Everybody's Gone to the Rapture. Przygoda rozpoczyna się w pociągu, w którym czternastoletnia Scarlett budzi się trzykrotnie, za każdym razem trafiając do rzeczywistości odrobinę bardziej surrealistycznej. Wreszcie dziewczynka poddaje się światu fantazji, a gracz trafia do ogrodu i domku na drzewie, jaki niegdyś dzieliła z bratem. Ów nie może sobie poradzić z traumą po stracie rodziców, w czym pomożemy mu, eksplorując i rozwiązując proste zagadki w rodzaju: odnajdź fotografie i uszereguj je chronologicznie. Prorok ze mnie kiepski, ale ta uroczo marzycielska baśń może zakończyć się dla graczy happy endem. ***[Papkin]***

Scalebound

PC, XBO AKCJA/RPG 2017

Platinum w końcu zademonstrowało to, czego fani domagali się od lat – nagranie prezentujące głębię systemu walki. Kiedy uzbrojonemu w miecz i muzykę Prodigy w słuchawkach Drew nie zagraża bezpośrednie niebezpieczeństwo, może rozkazywać telepatycznie swojemu smokowi. Różne komendy na padzie pozwolą Thubanowi przygniatać gigantów, rozganiać oddziały wojskowe czy wystrzeliwać wrogów w powietrze. Efekt: miodne kombosy. Bestię dostosujemy też do co-opa ekwipunkiem i mutacją genów, przez co stanie się tankiem czy DPS-em. ***[Cross]***

Hybrid Wars

PC AKCJA 2016

Powrót do przeszłości. Do gier akcji, które można streścić słowami „komandos kontra reszta świata" oraz „TPP". Tym razem fabuła została osadzona w roku 2060, a głównym wrogiem są wszechwładne korporacje. Do dyspozycji gracza (lub graczy, bo poza singlem będzie też co-op) oddane zostaną czołgi, mechy, helikoptery i tytani – wszystko z możliwością upgrade'u. Na wykonanie czekać ma 150 zadań rozsianych po 8 dużych mapach, a przeszkadzać w osiągnięciu celów będzie ponad 50 typów wrogów. Tyle zapowiedzi, hands-onów nie było. ***[Allor]***

Divinity: Original Sin 2

PC RPG grudzień 2016

Na pierwszy rzut oka – to graficznie uładzony „Grzech Pierworodny". Ale kolejne wejrzenie udowadnia, że dwójka w tytule jest zasadna.

Tym razem wyprawiając się w co-opową podróż (do 4 graczy), obierzemy jedną z czterech ras. Wybór ma znaczenie nie tylko symboliczne, bo też jaszczuroludzie posługują się podczas starć pieśniami, elfy mogą zjadać ciała swoich wrogów i przejmować tym samym ich umiejętności, a krasnoludy... cóż, są bardzo silne. Nieco przewietrzono listę dostępnych klas i talentów, co jednak najważniejsze: na etapie tworzenia bohatera przypiszemy naszemu podopiecznemu sześć cech, jakie mają BARDZO wpływać na nasze interakcje z enpecami i otoczeniem. Elfy plwać będą na więżących długouchy ród jaszczuroludzi, ci zaś z nostalgią wspomną tyrana, który zalegalizował niewolnictwo. To nie tyle „niuanse", ile istotny, gameplayowy element, zachęcający do przechodzenia gry wielokrotnie.

W Kolonii sprezentowano cztery „początkowe historie" protagonisty, który może być m.in. byłym nosicielem demona czy ostatnim przedstawicielem nieistniejącej już rasy, jaki niegdyś przymierzany był do cesarskich godności. Zawiązanie akcji nieco wonieje jednak „jedynką", bo też znów rozpoczynamy na plaży. Tyle tylko, że tym razem potykamy się na wyspie będącej zarazem strefą kwarantanny, jaką możemy opuścić na aż 11 sposobów.

Warto odnotować czytelniejsze skradanie, łatwiejsze zarządzanie ekwipunkiem i nowe elementy graficzne. Co jednak najistotniejsze: Larian kładzie większy nacisk na dialogi i nieliniowość, o które zadba rozrośnięty zespół scenarzystów. No i dokłada do puli kolejne interakcje między graczami. To już nie tylko szermierka słowna, ale – przykładowo – możliwość zachachmęcenia skarbu jednego z możnych, by podrzucić go do plecaka koledze i czekać, aż sprawą kradzieży zainteresuje się straż miejska. *[Papkin]*

Space Hulk: Deathwing

PC, PS4 FPS listopad 2016

9kier nie chce mi dać na ten opis więcej miejsca, tak że pozwólcie, że wrażenia z prezentacji streszczę za pomocą hashtagów: #Warhammer40K #TaktycznyFPS #Co-Op #UnrealEngine4 #StatekWidmo #Genokrady #SporyArsenał #Miecz #ObronaAreny #Crafting #RozwójPostaci. Wspomnę jeszcze, że wrogowie mogą naszego protagonistę poważnie zranić (ów zacznie wówczas powłóczyć nogą, a w przypadku kontuzji ręki nie będzie w stanie dobrze wycelować) i że skorzystamy ze spektakularnych zdolności specjalnych. Wszystko pięknie, szkoda tylko, iż „taktyczny shooter" jest dla developerów Deathwinga synonimem „powolnego shootera". *[Papkin]*

Metal Gear Survive

PC, PS4, XBO AKCJA 2017

Co by było, gdyby na koniec MGS V: Ground Zeroes żołnierze zniszczonej bazy Snake'a nie zginęli, a tunel czasoprzestrzenny przeniósłby ich do alternatywnego wymiaru pełnego zombie? Takiego pytania pewnie nikt nigdy sobie nie zadał, ale Konami i tak postanowiło na nie odpowiedzieć. W zwiastunie zobaczyliśmy mnóstwo żywych trupów zarażonych kryształami (?), masę znanych tekstur i modeli, co-op oraz cień gigamechazombie. No cóż, Metal Gear ma sporo dobrych spin-offów, a ja łaknę więcej MGS V... *[Cross]*

Kursk

PC, PS4, XBO PRZYGODOWA 2017

Polski zespół Jujubee podjął się ciekawego i ambitnego zadania – osadził akcję swojej przygodówki w atomowym okręcie podwodnym Kursk. Każdy, kto pamięta związaną z nim tragedię (zatonął w 2000 roku, a cała 118-osobowa załoga zginęła w potwornych okolicznościach być może również dlatego, że Putin nie chciał przyjąć pomocy zachodnich państw) i słyszał o nagromadzonych wokół niej teoriach spiskowych, odnajdzie w grze wiele znajomych tematów. Sama postać głównego bohatera jest już o tyle ciekawa, że jest on agentem mającym do zrealizowania na Kursku konkretną misję. Na Gamescomie poznajemy go mniej więcej w 2/3 gry, kiedy to zostaje zaaresztowany, zamknięty w kajucie, by czekać na rozmowę z kapitanem.

Rozgrywka przypomina np. Heavy Raina zrealizowanego w FPP. Dużo QTE, proste używanie przedmiotów – widać, że najważniejszym aspektem jest historia i jej odkrywanie. Opowieść ma nie być liniowa. Autorzy zapowiadają wiele zakończeń (możliwe jest nawet to, że bohater przeżyje...). Co ciekawe, pierwsze 2/3 gry to dość klasyczna przygodówka, która dopiero podczas wspomnianej sceny aresztowania zamienia się w survival. Bohater, zabijając czas, bierze do ręki grę typu „ruskie jajka", tyle że z okrętami uciekającymi przed bombami. Gdy przegrywa, następuje całkiem autentyczny wstrząs, wybuch i zaczyna się walka o przetrwanie. Na razie tytuł jest jeszcze w fazie wczesnej alfy, ale jeśli tylko uda się zrealizować choć część obietnic – Jujubee może wskoczyć do wyższej ligi developerskiej. Oby! *[MQc]*

Seven: The Days Long Gone

PC RPG/SKRADANKA 2017

Bielsko-biały wiedźmino-thief trochę doprecyzował na targach naszą zapowiedź z CDA 07/2016. Niecnota, jakim pokierujemy, skorzysta z „zaklęć" w rodzaju ognistych kul, dashowania czy kontroli pogody, do których zyskamy dostęp, wszczepiwszy sobie w łapę stosowny czip. Postać rozwiniemy zresztą, nie tyle zyskując poziomy doświadczenia, ile rozwijając te i inne ze złodziejskich zabawek. Cieszy, że od czasu ostatniego builda znacznie poprawiła się AI i że na mapie pojawiły się potwory (jak uwrażliwił jeden z projektantów: duże, bardzo duże i *%%$ duże), a crafting pułapek i eliksirów wydaje się więcej niż kompetentny. Niezmiennie zachwyca także wertykalność świata i asasyński sposób eksploracji. *[Papkin]*

Regalia: Of Men and Monarchs

PC STRATEGICZNA/RPG 2017

Polacy z Pixelated Milk chcą wskrzesić ducha Final Fantasy Tactics... a przy okazji unurzać swój debiut w komediowej panierce. Gra pożeni turowe przytyczki (z losowo generowanymi przeszkodami, masą skilli i bezklasowym rozwojem postaci) z elementami rasowej strategii, przy czym najważniejszym „surowcem" ma być w niej stale upływający czas. By doprowadzić niezbyt rozgarniętego Kaya do królewskich godności, pobawimy się w dyplomację, wejdziemy w interakcje rodem z Persony, zaplanujemy rozwój królestwa i zawitamy z gospodarskimi wizytami do sześciu regionów. Całość złoży się na czterdziestogodzinną, dowcipną wyprawę, jaka ma stanowić hołd dla Disgaei i innych klasyków gatunku. *[Papkin]*

„Mamy solidnego kandydata do gry roku"
- PPE.pl

„Fontanna krwi, mięsa i ołowiu"
- Graczpospolita

SHADOW WARRIOR 2

CO-OP DLA 4 GRACZY

BRUTALNY SYSTEM OBRAŻEŃ

KOSA I GIWERA

PREMIERA 13 PAŹDZIERNIKA!

KOLEKCJONERSKIE PUDEŁKO Z GRĄ

SOUNDTRACK

DLC
SOLID GOLD NINJA KATANA
MP7 GUN

LIMITOWANY PLAKAT
MICHAŁA ŚLEDZIŃSKIEGO
Z AUTOGRAFEM AUTORA

LITOGRAFIA

ARTBOOK

3 KOLEKCJONERSKIE NAKLEJKI

18 www.pegi.info

PC DVD ROM

GRĘ POLECAJĄ: IGN

Multikino

Militaria.pl Shooting & Outdoor

muzo.FM

TECHLAND

FLYING WILD HOG

DEVOLVER

Shadow Warrior 2 © 2016 Devolver Digital oraz Flying Wild Hog. Wszystkie prawa zastrzeżone. Program ten jest chroniony przez prawa autorskie i umowy międzynarodowe. Wydane w Polsce przez Techland. Wszelkie znaki towarowe oraz prawa autorskie należą do odpowiednich właścicieli.

Dragon Ball Xenoverse 2

PC, PS4, XBO | BIJATYKA/AKCJA | 28 października 2016

Większy hub, dwa razy więcej questów, dwa razy więcej klatek na sekundę (60 zamiast 30), więcej Dragon Balla. Jeśli graliście w pierwsze Xenoverse, wiecie, czego się spodziewać – także po mechanice, której usprawnienia były bardziej, hm, uprzyjemniające niż ulepszające. Najciekawszym fragmentem pokazu była walka sześciu graczy z Nappą w formie Wielkiej Małpy – Saiyanin prał postaciom mózgi, by zwracały się przeciwko kompanom. By wrócić do normy, trzeba było pokonać swoje lustrzane odbicie. We własnej głowie. *[Cross]*

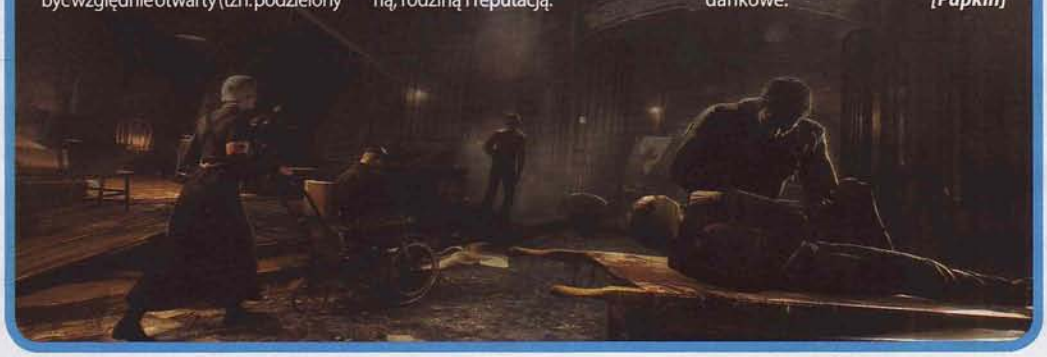
Vampyr

PC, PS4, XBO | AKCJA/RPG | 2017

Po sukcesie Life is Strange'a Dontnod niespodziewanie zmienia front. I, co jeszcze dziwniejsze, świetnie się na tym nowym kursie odnajduje, ich Vampyr był dla mnie najbardziej zaskakującym targowym „łał, MUSZĘ w to zagrać".

Wąpierzyć będziemy jako sławny chirurg, który spróbuje dociec, kto też przemienił go w bohatera powieści Stephenie Meyer. Do Londynu, w jakim panuje właśnie epidemia hiszpanki, wkroczymy w rytmie RPG. Świat ma być względnie otwarty (tzn. podzielony na kilka otwartych dystryktów), system walki – soulsowy, a rozwój postaci – specyficzny. W zamian za przytyczki z zakapiorami i realizację questów otrzymamy bardzo symboliczną liczbę punktów doświadczenia. Urośniemy w siłę głównie dzięki zabijaniu cywili (acz grę da się ponoć przejść także bez jednego trupa na koncie). To o tyle ciekawe, że absolutnie każdy z napotkanych mieszkańców stolicy ma mieć swoją tożsamość, wchodzić w relacje z innymi, dysponować odrębną historią, rodziną i reputacją.

By bronić się przed łowcami wampirów i nowym, animalnym typem krwiopijcy (nieco przypominającym przedstawiciela klanu Ganrel z „Maskarady"), sięgniemy po broń. System walki oprze się na zablokowywaniu się na celu, dashowaniu, wykorzystywaniu broni białej i palnej oraz 15 wampirzych mocy. Korzystając z resztek czasu antenowego, w kategorii Inne Też Fajne wyróżniam: 1) opowiadanie historii otoczeniem, 2) crafting leków, 3) elementy skradankowe. *[Papkin]*



Serious Sam VR: The Last Hope

PC | CELOWNICZEK | 2017

Jeden z tych pomysłów, które przez pierwszych 15 minut skrzą kapitalnością. Czy czar nie pryska? I czy aby przypadkiem gry nie da się ukończyć w godzinę? Nie wiem, bo udostępniono mi ją właśnie na kwadrans. The Last Hope to celowniczek, w którym obracamy łbem o 180 stopni, z każdej strony naciera na nas samobójczy bomber, a jakaś potworność ciska w naszą stronę pocisk (który to można rozstrzelać w locie). A, są też bossowie, pokonywani podług klasycznego „pruj, pruj, kiedyś padnie". Dodatkowego kolorytu nadają zabawie power-upy, jakie możemy ustrzelić między kolejnymi falami obcych, oraz fakt, że po każdej planszy wykupujemy lepsze uzbrojenie (w tym wyrzutnię ogromnych kul armatnich czy piłę tarczową). Słowem: zabawka kompaktowa, ale intensywna. *[Papkin]*

The Crew: Calling All Units

PC, PS4, XBO | WYŚCIGI | 29 listopada 2016

W najnowszym dodatku do The Crew główną rolę odgrywa policja, w którą po raz pierwszy będą się mogli wcielić gracze. Podczas prezentacji miałem okazję wziąć udział w dwóch pościgach: po asfalcie oraz na przełaj. Oba zaczęły się w momencie, w którym złoczyńcy wzięli na pokład podejrzane pakunki, a kończyły albo gdy udało się ich złapać, albo gdy uciekli do kryjówki. Pojazdy obu stron miały do dyspozycji umiejętności specjalne (np. EMP blokujące go kierownicę złoczyńcom czy granat błyskowy spowalniający stróżów prawa), liczyły się więc nie tylko umiejętności za kółkiem. *[Allor]*

Torment: Tides of Numenera

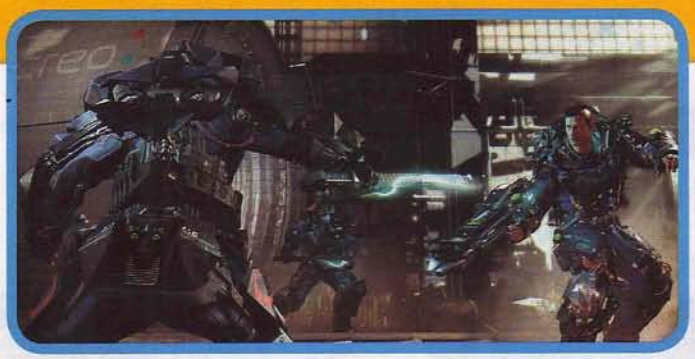
PC, PS4, XBO | RPG | I kwartał 2017

Lista płac przyprawia o zawrót głowy! Scenariusz pisze Colin McComb (Planescape), kilka wątków snuje Chris Avellone (KotOR 2), partytury popełnia Mark Morgan (Fallout 2), lokacje projektuje George Ziets (NWN 2: Maska Zdrajcy), setting zbudował Monte Cook (autor świata Planescape), produkuje zaś Brian Fargo (The Bard's Tale).

Ojcowie Tides... przyjechali do Kolonii w workach pokutnych. In Xile ma świadomość (nielicznych, dodajmy) słabostek bety, stąd w Koelnmesse pokazano, jak Torment zamierza się z nich wydźwignąć. Właściwie każda z poszatkowanych sekwencji krzyczała: „towarzysze będą się do was odzywać, wpływać na kształt przygody i zlecać questy" oraz: „w turowych starciach wykorzystamy bogaty arsenał, elementy otoczenia, zagadamy też do przeciwników i w ogóle". Wprost powiedziano również, że prolog zostanie gruntownie przebudowany.

Remontu doczeka się także interfejs. Mało: ten z wersji na XBO i PS4 (jakie zapowiedziano tuż przed Gamescomem) prezentuje się tak czytelnie, że nie miałbym nic przeciwko przeszczepieniu go na pecety. Scenariusz natomiast żadnych korekt nie potrzebuje. W Kolonii pokazano kolejne lokacje – jałowe ziemie zamieszkane przez kultystów nieco przypominających planescape'owych grabarzy, arterie żył międzygalaktycznego pasożyta, gdzie żyją istoty żywiące się winą, a na deser: stację kosmiczną odciętą od Dziewiątego Świata przez setki pokoleń.

Czapki z głów, rośnie przed nami jeden z rolplejów dekady. *[Papkin]*



The Surge

PC, PS4, XBO | AKCJA / RPG | 2017

Jeśli wszystko pójdzie dobrze, będzie to futurystyczne Lords of the Fallen, czyli osadzone w dość przygnębiającym świecie RPG, w którym nacisk położony został na walkę, ważniejszą od eksploracji i tworzenia nowych przedmiotów. Do wyboru będzie kilka rodzajów oręża do walki wręcz, z których podczas prowadzonej na żywo prezentacji pokazano najpierw topór, następnie wolniejszy, ale mocniej uderzający dwuręczny stalowy kij, a na końcu dwa ostrza – zadające wprawdzie mniejsze obrażenia, ale za to ze znacznie większą częstotliwością. Ciosy wyprowadza się na konkretne części ciała i kierunek (idealnie w te, które są najsłabiej chronione) uderzenia. Ciosy mają swoją moc, choć dopiero po zebraniu odpowiedniej liczby combat energy możliwe jest wyprowadzenie tych najpotężniejszych. Oczywiście wrażych razów da się unikać, a także je blokować, zaś w krytycznych momentach zaś upływ czasu zwalnia.

Pokonani przeciwnicy (na początku byli to humanoidzi, potem pojawiły się też roboty latające i kroczące na więcej niż dwóch kończynach, zwieńczeniem zaś była walka ze strzelającym rakietami bossem mechem) zostawiali przedmioty i części do craftingu. Potrzebne nie tylko do ulepszania oręża, ale także zwiększania dzięki implantom core power swojego pancerza, co pozwoli na odblokowanie nowych obszarów. Co ciekawe, raz pokonani wrogowie automatycznie odradzają się po śmierci gracza lub użyciu stacji do craftingu czy wszczepiania implantów, ale jeśli nie będzie się zbytnio noobić, ukończenie The Surge ma zająć 15-25 godzin. ***[Allor]***

Injustice 2

PS4, XBO | BIJATYKA | 2017

Superbohaterowie z DC Comics wracają oklepać się jeszcze mocniej. Poprawione modele postaci (twarz Wonder Woman już prawie nie przeraża), znajome, acz usprawnione zestawy ruchów (np. wybierany losowo „prezent" Harley Quinn zastąpiono wabikiem na hieny wbiegające zza ekranu), paru debiutantów pokroju Atrocitusa czy Gorilla Harambe... oraz paskudne elementy RPG. Zdobywanie nowego elementu stroju po każdej walce jest świetne, ale uczucie wygranej dzięki współczynnikom, nie umiejętnościom? Okropne. ***[Cross]***

Robinson: The Journey

PSVR | AKCJA | 2016

Gra zaczynała jako tytuł pecetowy, zmieniła się jednak w startowy dla PlayStation VR. Wygląd na tym nie ucierpiał. I choć nieco dziwnie czułem się, gdy chodziłem po drzewie, siedząc na kanapie z padem w ręku, szybko do tego przywykłem. Interfejs sugeruje jednak, że będzie można sterować także pałeczkami Move, ale na razie nie było to możliwe. Jako doświadczenie tytuł ma spory potencjał, bo są tu dinozaury, roboty i tajemniczy wrak wielkiej stacji kosmicznej, który mogłem zobaczyć pod koniec swojego obcowania z wersją przygotowaną na targi. Szkoda tylko, że na pytanie „ile czasu zajmie ukończenie?" otrzymałem odpowiedź „nie da się tego określić, bo mogą to być albo 2 godziny, albo 20". ***[Allor]***

REKLAMA

JUŻ NA DNIACH

Destiny: Rise of Iron

PS4, XBO MMOFPS

Nowy tryb PvP w Destiny, czyli Supremacy, to praktycznie Kill Confirmed z CoD-a. Strzelaj we wrogą drużynę, podnoś leżące przy położonych trupem graczach herby celem zdobywania punktów, zbieraj pojawiające się tu i tam „doładowane" bronie. Proste, ale cieszy – pytanie, na jak długo. Zagraliśmy też w rajd w Starej Rosji, który był dość standardowy, ale zakończył się świetnym bossem – magiem uzbrojonym w railguna, przed którym trudno się ukryć, gdy graczy goni nieśmiertelny ogr i tłumy mobów. *[Cross]*

NBA 2K17

PC, PS3, PS4, X360, XBO SPORTOWA

To była chyba najgorsza ze wszystkich profesjonalnych prezentacji na Gamescomie, bo twórcy... nie mieli gry. Chcieli ściągnąć świeżego builda ze Stanów, ale nie przewidzieli, że internet na targach nie będzie wystarczająco szybki. Zamiast tego więc zobaczyłem kilka slajdów o tym, kto to nie znajdzie się na okładce i ile to będzie nowych utworów muzycznych. Na szczęście przed kupieniem gry można też zagrać w demo, do czego zachęcam. *[MQc]*

FIFA 17

PC, PS4, XBO SPORTOWA/PRZYGODOWA

Premiera lada dzień, więc krótko: nowy silnik nie sprawia wrażenia totalnej rewolucji – na szczęście nie psuje gry, ale też nie daje jej kopa w nowy wymiar. Tryb fabularny zaś to dodatek do sprawdzenia przez każdego fana gry, ale nie wróżę mu wielkich sukcesów. W kolejnym numerze przekonamy się, jak bardzo nie mam racji. *[MQc]*

20.09 **29.09** **07.10**

Mafia III

PC, PS4, XBO AKCJA/SANDBOX

Jeśli czytasz te słowa dwa tygodnie po premierze tego numeru CD-Action, możesz już wiedzieć więcej ode mnie. Na Gamescomie, niedługo przed premierą gry, twórcy nie pozwolili jeszcze dziennikarzom na przejęcie samodzielnej kontroli nad bohaterem, znów byliśmy skazani na oglądanie jednej z misji. Jedyna interakcja między publicznością a trzymającym pada w ręce developerem polegała na tym, że vox populi zadecydował, że ma podejść do zadania bicia swojego celu w sposób cichy i dyskretny. No i przez chwilę faktycznie tak było – ukradł samochód, dzięki któremu dostał się do strzeżonego parkingu, a następnie przedzierał się przez budynek po dość dyskretnie uśmiercanych przeciwnikach (tłumik, strzał w tył głowy – tego typu standardowe zabawy). We wszystkim pomagał mu mafijny „tryb detektywistyczny/instynkt", który w grach sprawdza się zawsze nieźle, ale niestety mafijnego klimatu szczególnie nie buduje.

W niedługim czasie jednak o dyskrecji już nie można było mówić, bo po wszczęciu alarmu resztę (czyli jeszcze z kilkunastu) przeciwników developer położył za pomocą karabinu maszynowego i strzelby. Niestety – nic spektakularnego, nie dowiedzieliśmy się też więcej o polityce, czyli utrzymywaniu równowagi i dobrych relacji z przybocznymi. Wszystko będzie jednak jasne już lada tydzień, a w przyszłym numerze na pewno będziecie mogli poczytać recenzję. *[MQc]*

LISTA PREMIER

TYTUŁ (GATUNEK)	PLATFORMY
WRZESIEŃ	
20 Cossacks 3 (RTS)	PC
20 Dear Esther (przygodowa)	PS4, XBO
20 Destiny: Rise of Iron (MMOFPS)	PS4, XBO
20 Destiny: The Collection (MMOFPS)	PS4, XBO
20 H1Z1: King of the Kill (survival)	PC
20 Jazzpunk: Director's Cut (przygodowa)	PS4
20 NBA 2K17 (sportowa)	PC, PS3, PS4, X360, XBO
21 Firewatch (przygodowa)	XBO
22 Pavilion, cz. 1 (przygodowa)	PC
22 Virginia (przygodowa)	PC
23 Warhammer 40,000: Eternal Crusade (MMO/akcja)	PC, PS4, XBO
27 Darkest Dungeon (RPG/taktyczna)	PS4, PSV
27 Forza Horizon 3 (wyścigi)	PC, XBO
29 FIFA 17 (sportowa)	PC, PS4, XBO
30 XCOM 2 (taktyczna)	PS4, XBO
Journey Down, The – akt 3 (przygodowa)	PC, iOS

TYTUŁ (GATUNEK)	PLATFORMY
PAŹDZIERNIK	
04 CoD: Modern Warfare Remastered (FPS)	PC, PS4, XBO
04 Warhammer: The End Times – Vermintide (FPS)	PS4, XBO
07 Five Nights at Freddy's: Sister... (survival horror)	PC
07 Mafia III (akcja)	PC, PS4, XBO
11 Gears of War 4 (akcja)	PC, XBO
11 Rise of the Tomb Raider (akcja)	PS4
11 WWE 2K17 (sportowa)	PC, PS3, PS4, X360, XBO
13 Moto Racer 4 (wyścigi)	PC, PS4, XBO
13 Shadow Warrior 2 (FPS)	PC, PS4, XBO
13 Yesterday: Origins (przygodowa)	PC, PS4, XBO
14 Dragon Quest Builders (sandbox/RPG)	PS3, PS4, PSV
14 Skylanders Imaginators (platformowa)	X360, XBO, PS3, PS4, Wii U
21 Battlefield 1 (FPS)	PC, PS4, XBO
21 Sid Meier's Civilization VI (strategiczna)	PC
25 Last Guardian, The (akcja)	PS4
28 Dragon Ball: Xenoverse 2 (bijatyka/akcja)	PC, PS4, XBO

TYTUŁ (GATUNEK)	PLATFORMY
28 TES V: Skyrim Special Edition (RPG)	PC, PS4, XBO
28 World of Final Fantasy (RPG)	PS4, PSV
Batman: Arkham VR (akcja)	PS4
Hero's Song (RPG)	PC
Just Dance 2017 (taneczna)	PC, PS3, PS4, X360, XBO, Wii U, Wii, NX
LISTOPAD	
04 Call of Duty: Infinite Warfare (FPS)	PC, PS4, XBO
04 Football Manager 2017 (menedżer)	PC
11 Dishonored 2 (skradanka)	PC, PS4, XBO
15 Watch Dogs 2 (akcja)	PC, PS4, XBO
17 Planet Coaster (tycoon)	PC
23 Pokémon Sun & Moon (RPG)	3DS
29 Crew, The: Calling All Units (wyścigi)	PC, PS4, XBO
29 Final Fantasy XV (RPG)	PS4, XBO
29 Star Trek: Bridge Crew (symulator)	PC, PS4
Space Hulk: Deathwing (FPS)	PC, PS4, XBO

WWE 2K17

PC, PS3, PS4, X360, XBO | SZTUKA TEATRALNA

Jak co roku *(westchnienie)* obiecano nam „tysiące nowych animacji", lepszezachowanie/wygląd widowni czy usprawniony silnik, po czym przedstawiciel 2K zapuścił gameplay tegorocznej odsłony... i nadal jest to superatrakcyjny fanserwis dla kibiców WWE, ale zarazem plastikowa, niezbyt atrakcyjna gra. Tegoroczna edycja dokłada do oranej od dwóch dekad formuły możliwość walk za kulisami i w tłumie oraz sposobność własnoręcznego zmontowania wideoprezentacji zawodnika. Soundtrack „zmontował" natomiast Puff Daddy, który wrzucił na setlistę i Black Sabbath, i Bring Me The Horizon. ***[Papkin]***

Shadow Warrior 2

Jedna z tych gier, o których najchętniej opowiadałoby się, używając samych wykrzykników i onomatopei. Jeśli grałeś Shadow Warriora z 2013 roku i ci się podobał, ta edycja powinna wzbudzić sam zachwyt. Poruszanie się między światami (starożytnym i futurystycznym), multum rodzajów broni i umiejętności specjalnych, tworzenie kombosów, przy jakich Bulletstorm wydaje się nudną i zachowawczą grą – „dwójka" to mokry sen fanów siekania i strzelania. A także gier diablopodobnych, bo opcji rozwoju oręża i bohatera jest też ogrom. ***[MQc]***

11.10 **13.10** **14.10**

Gears of War 4

PC, XBO | AKCJA

Po niewłaściwej stronie lufy zameldują się DeeBees. Nazwa, która równie dobrze sprawdziłaby się na etykietach chrupków, odnosi się do skonstruowanych przez COG robotów, będących największym (obok Roju) zagrożeniem dla gearsowych debiutantów. Najwięcej krwi wydały się psuć dwunożne roboty, które na odrzutowych pantoflach przeskakiwały przez przeszkody, po czym detonowały się przy samym graczu. No i latający Guardiani, równie mobilni jak ich imiennicy z No Man's Sky'a, a przy tym uzbrojeni w rakiety i otuleni tarczami energetycznymi. Duży plus za 60 klatek, zniszczalne osłony i autoironiczne podejście do jednego z weteranów serii. ***[Papkin]***

Skylanders Imaginators

PS4, PS3, XBO, X360, Wii U | AKCJA/PLATFORMOWA

Crash powraca i doktor Neo Cortex też – i obaj mają swoje figurki! Twórcy Skylandersów oddali w moje ręce więcej niż imponujący kreator kreskówkowych postaci, dzięki któremu mój wewnętrzny ośmiolatek mógł uczynić Seksownego Króla Ryboszkieleta swoim awatarem, a potem cisnąć go na pamiętną wyspę Whompa. Latający Aku-Aku, wszędobylskie jabłka i skrzynki, złożone projekty poziomów w dżungli, a wśród tego wszystkiego... Spyro? Dzieci będą zachwycone, ich rodzice pamiętający czasy PS1 też. ***[Cross]***

TYTUŁ (GATUNEK)	PLATFORMY
Warhammer 40,000: Sanctus Reach (taktyczna)	PC
Walking Dead, The: Season 3 (przygodowa)	PC, PS3, PS4, X360, XBO, And, iOS
GRUDZIEŃ	
01 Syberia III (przygodowa)	PC
02 Steep (sportowa)	PC, PS4, XBO
06 Dead Rising 4 (akcja)	PC, XBO
06 South Park: The Fractured But Whole (RPG)	PC, PS4, XBO
Divinity: Original Sin 2 (RPG)	PC
Kingdom Hearts HD 2.8 Final... (akcja/RPG)	PS4
SW: Battlefront Rogue One X-Wing VR... (akcja)	PSVR
Titanfall 2 (FPS)	PC, PS4, XBO
Wild Eight, The (survival)	PC
IV KWARTAŁ	
Battle Chasers: Nightwar (jRPG)	PC, PS4, XBO
Eagle Flight (akcja)	PC, PS4
Far (survival)	PC, XBO

TYTUŁ (GATUNEK)	PLATFORMY
Forest of Sleep (przygodowa)	PC, And, iOS
Friday the 13th: The Game (akcja)	PC, PS4, XBO
Frozen Synapse 2 (taktyczna)	PC
Giant Cop (symulator boga)	PC
Here They Lie (survival horror)	PS4
How We Soar (akcja)	PS4
Inner Chains (FPS)	PC
Mind's Eclipse (powieść wizualna)	PC
Mirage: Arcane Warfare (FPS/akcja)	PC
Outlast 2 (survival horror)	PC, PS4, XBO
Oxygen Not Included (strategiczna)	PC
Road Redemption (akcja)	PC
Shadow Tactics: Blades of the Shogun (RTS/taktyczna)	PC
Stardew Valley (symulator farmy/RPG)	PS4, XBO, Wii U
Styx: Shards of Darkness (skradanka)	PC, PS4, XBO
JAKOŚ W 2016	
Cuphead (run and gun)	PC, XBO

TYTUŁ (GATUNEK)	PLATFORMY
Dropzone (RTS)	PC
Elder Scrolls, The: Legends (karcianka)	PC, iOS
Gigantic (MOBA)	PC, XBO
Gravity Rush 2 (akcja)	PS4
Hybrid Wars (akcja)	PC
LawBreakers (FPS)	PC
Mirage (akcja)	PC
Night in the Woods (przygodowa/platformowa)	PC
Nioh (akcja/RPG)	PS4
Overkill's The Walking Dead (FPS)	PC, PS4, XBO
Psychonauts in the Rombus of Ruin (platformowa)	PS4
Robinson: The Journey (akcja)	PSVR
Ruiner (akcja)	PC
SpellForce 3 (strategiczna)	PC
Star Citizen (space sim)	PC
Tyranny (RPG)	PC
WH 40,000: Inquisitor – Martyr (hack'n'slash)	PC, PS4, XBO

Dział Info przygotowali: Skier, Allor, Cross, enki, MQc, Papkin

- PRODUCENT: UBISOFT SAN FRANCISCO
- DATA WYDANIA: 6 GRUDNIA 2016
- JAK ZAGRAĆ: ZHAKOWAĆ SERWERY UBIKÓW
- MULTI: BRAK
- SOUTHPARK.UBISOFT.COM/GAME
- GATUNEK: RPG

SOUTH PARK™ THE FRACTURED BUT WHOLE

Nie dał prowadzić Caitlyn Jenner: **Papkin**

Żydzi, amisze, rudzi, inwalidzi, Chińczycy, Mongołowie, transwestyci, muzułmanie, hipisi, wrestlerzy, otaku, Kanye „Gay Fish" West i Kim „Hobbit" Kardashian. Długa jest lista osób, z których naigrywał się serialowy „South Park". W przypadku Kijka Prawdy ławka była znacznie krótsza. Gra zrobiła w jajo wyłącznie fanów RPG-ów.

Ręczniczek doradzi nam, jak stać się wysokim.

Na pewnym etapie turowe starcia i rozwój bohatera stawały się nudną formalnością, gros skilli leżał odłogiem, crafting był ubogi jak rodzina McCormicków, a niski poziom trudności skłaniał, by pacnąć Alt i F4, zakrzykując: „screw you guys, I'm goin' home!". Przed wewnętrznym studiem Ubików (które zastąpiło Obsidian zajęte produkcją Tyranny i drugiego Pillars of Eternity) stoi nieliche wyzwanie. The Fractured But Whole musi bowiem udowodnić, że jest czymś więcej niż interaktywnym muzeum South Parku. Krótka sesja z nową produkcją autorów Rocksmitha i Just Dance: Disney Party 2 każe, tak w nawiązaniu do ich portfolio, oznajmić: **na razie wszystko gra!**

Respect my autoritah!

Dzieciaki zarzuciły płaszcze i zbroje, zamiast tego przywdziewając peleryny i gumowe majty, słowem: rynsztunek znany z superbohaterskiej trylogii Coon & Friends. Cartman nie byłby jednak Cartmanem, gdyby nie spróbował nowej franczyzy spieniężyć. Sęk w tym, że na łonie paczki znów doszło do schizmy – część dzieciaków (Butters, Kyle) nadal respektuje autorytet grubokościstego przywódcy, inni (Tweek, Kenny) założyli konkurencyjną supergrupę. Kto zwycięży w walce o rząd dusz? Kto rozbije amerykański box office? Kto uzyska na Metakrytyku średnią powyżej 50%? I kto nie zapomni, by wziąć ze sobą ręczniczek?

Wiele wskazuje na to, że języczkiem u wagi ponownie okaże się Dekiel (lub Dekielka, patrz: ramka), niemy dzieciak, którym kierowaliśmy w poprzedniczce. Harce (ponoć dwukrotnie dłuższe!) rozpoczynamy jeszcze w „kijkowych" łaszkach, starając się odkryć hasło do piwnicy Cartmana. **Od pierwszych minut gra serwuje nam przepyszny fanserwis** – w telewizji leci kolejny odcinek reality show z Honey Boo Boo i reklama zabawkowego „Przestań mnie dotykać, Elmo", w szufladzie rodzicielki Eryka znajdujemy lubrykant, a skorzystawszy z toalety, wchodzimy w posiadanie bielizny pobrudzonej krwawą biegunką wywołaną spożyciem chipotle. Nawiasem mówiąc – trochę przeraża stężenie metanu. By postawić klocka, musimy rozluźnić zwieracz (odchylając gałki pada) i rozpocząć parcie (prowokowane wciśnięciem triggerów). W zestawie z Nosulusem (odsyłam do ramki), minigrą z lataniem na gazowych obłokach oraz kilkoma kloacznymi atakami i dowcipasami, ma się wrażenie, że The Fractured But Whole zaserwuje nam głównie pierdyliard toaletowych wiców... acz pamiętajmy, że

Do roli Szopa przymierzany był Ben Affleck. Nie podołał. Ostatecznie aktor wcieli się w Drzewo.

Girls Just Want To Have Fun

Ponieważ mamy 2016, Douchebag może mieć waginę. Jak tłumaczą Paker i Stone, przy Kijku Prawdy zbyt późno zorientowano się, że wypadałoby dodać opcję gry płcią piękną. A że w grę zaszyty był duży quest z dziewczynami, które stanowiły osobną frakcję, pomysł odłożono na później. Co prawda nie do końca wiadomo, jak scenarzyści wybrną z wyjaśnienia motywów, dla których grupka ośmioletnich seksisto-mizoginów (a w wieku lat ośmiu zawsze jest się seksistą i mizoginem) zdecydowała się tolerować w swoim gronie dzierlatkę, pewne jest natomiast, że wybór genitaliów zaowocuje podmianką przynajmniej kilku sekwencji.

Od kuchni superbohaterski przemysł filmowy wieje chłodem.

Smells Like Teen Spirit

Ubiki w ramach akcji Zróbmy Coś Głupiego, Niech Branżowe Portale O Tym Napiszą skonstruowały Nosulus Rifta, „wąchacz" (?), który zakładamy sobie na nochal i który atakuje rzeczony nochal nieprzyjemną wonią wiatrów. Podczas Gamescomu zaprezentowano prototyp wynalazku. Działający!

podobnie „promowano" Kijek Prawdy, który finalnie nieczęsto uciekał do wychodka.

Civil War

Przebiwszy się przez homoseksualną erotykę, jaką skrzą stronice cartmanowego dziennika, wchodzimy w posiadanie sekretnego kodu. Wklepawszy go w panel i dotarłszy na piwniczne spotkanie, obserwujemy Szopa & Przyjaciół, dumających, czy budowę marki rozpocząć od wyprodukowania serialu na Netfliksie, czy może filmu kinowego. Jako że wciąż jeszcze paradujemy w ciuchach z poprzedniej zabawy – na tym etapie gry musimy się przebranżowić. Zakładamy zatem konto na Coonstagramie (odpowiednik kijkowego Facebooka – narzędzie do przeglądania ekwipunku, porządkowania questów i zarządzania drużyną) i obieramy profesję. Tych jest 12, acz nam dano ograć jedynie speedstera, taką tutejszą wariację na temat Flasha z DC czy marvelowskiego Quicksilvera. Superszybkość pozwala mu wykonać dwa ruchy na turę, błyskawicznie podbiegać do przeciwnika i atakować międzywymiarowym ciosem ignorującym dystanse (o „dystansie" zaraz sobie zresztą pomówimy). W pełnej wersji pogramy asasynem, cyborgiem, medium czy karate kidem. Jak wyszeptał mi do uszka jeden z developerów – **raz obraną profesję możemy zmienić** (co ma sens, bo początkowo zyskamy dostęp do raptem kilku, a resztę trza będzie odblokować).

Równie ważne jest stworzenie własnej historii typu „origin". Tu jednak ogranicza nas wyobraźnia Cartmana, który upatruje początków naszych superzdolności w traumie spowodowanej widokiem rodziców, których przyłapaliśmy na uprawianiu ars amandi. Nim jednak odkryjemy straszliwą prawdę o seksualności małżeństw w średnim wieku, przyjdzie nam stoczyć walkę z napadającymi na dom włamywaczami. I tu wcale niemała niespodzianka – choć starcia wciąż są skrojone na modłę japońskich rolplejów, tym razem ich uczestnicy są ruchawi. Czytaj: nasza rola nie ogranicza się do wyboru zdolności i uraczenia patrzałek animacją (ewentualnie wykonania prostego QTE), bo postać trzeba też przemieścić.

Ta nowalijka, po prawdzie niezbyt spektakularna, tchnęła w potyczki odrobinę świeżości i nieco taktyki. Pole walki podzielone jest na kwadraty, po których manewrujemy czteroosobową drużyną. Część zdolności możemy aktywować jedynie w sąsiedztwie oponenta, insza partia to ataki obszarowe, a jeszcze inna – uderzenia w linii prostej bądź na ukos. Konającego kompana da się odratować, osłoniwszy go przed ciosem własnym ciałem. Formację – rozbić. A nic też nie stoi na przeszkodzie, by stanąć za przeszkodą, uderzyć z flanki bądź od tyłu czy wpędzić przeciwnika w środowiskową pułapkę.

Terrance and Phillip: Behind the Blow

W pełnej krasie system walki ukazał się w kolejnej sekwencji. Kiedy paczka opuściła piwnicę, doszło do kłótni z konkurencyjną supergrupą, podczas której Timmy, w serialu ograniczający się do wykrzykiwania właśnych personaliów... okazał się erudytą przemawiającym do zgromadzonych telepatycznie. Cartman ruszył w pościg za tutejszym Profesorem X, a pozostali młodzieńcy rzucili się sobie do gardeł. Laserowy wzrok Człowieka Latawca sięgał nawet odległych dzieciaków, a nasz dzielny speedster rzucał przeciwnikami po planszy niczym Anita Włodarczyk. Nie zapomniano również o wymogach konwencji – gdy przejeżdżał samochód, dzieciaki taktownie schodziły z jezdni, zawieszając na chwilę klepanie się po buziach.

Plan minimum udało się osiągnąć: **starcia nie są tak bezmyślne jak w Kijku Prawdy**. Mało tego – dodatkowy powiew świeżości mogą zapewnić... pierdy. Gazy trawienne Douchebaga są bowiem tak potężne, że w pełnej wersji pozwolą na zmianę kolejności ataków, pozbawienie przeciwnika tury bądź cofnięcie już wykonanych ruchów.

RPG, które zabije waszych rodziców i zrobi z nich chilli.

AWESOM-O?

Trzy razy więcej profesji, dodatkowy towarzysz, ciekawszy system walki, dwukrotnie dłuższy czas rozgrywki, równie atrakcyjny setting. Sequel Kijka Prawdy ma chęć zagrać na nosach DC i Marvelowi i – klnę się na Jezusa, Mahometa i całą resztę Super Najlepszych Przyjaciół – **pastiszem będzie znakomitym. Rolplejem – chyba ciut lepszym niż poprzednik.** Pytanie tylko, czy „grając na nosach", nie wtłoczy nam w nozdrza zbyt wiele wcale nieprzyjemnej woni gazów jelitowych. |CDA|

Jak uczą polscy tłumacze – ta czwórka to już Legion.

CIESZY

- ⊞ więcej RPG-a w tym RPG-u
- ⊞ bardzo sympatyczny setting

NIEPOKOI

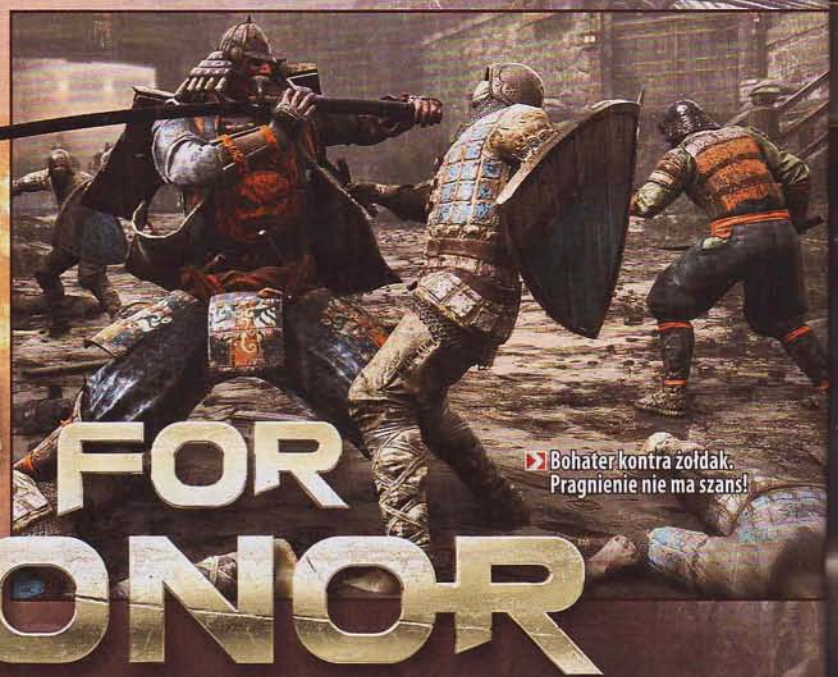
- ⊟ za dużo toaletowego humoru
- ⊟ dla Ubisoft San Francisco to pierwszy tego typu projekt

Booty

Jak ujawnili Parker i Stone, pierwotnie gra miała się zwać The Butt Hole of Time. Tyle że na tytuł alergicznie zareagowały amerykańskie sieci handlowe, co wymusiło podmiankę. Nawiasem mówiąc – nad nazwą gry biedził się swego czasu rodzimy Ubisoft, który zaproponował na Facebooku konkurs na jej przetłumaczenie. Najwięcej głosów zebrały „South Park: Nieznośna lekkość od bytu" i „South Park: Podzieleni ale zRzyci". Ostatecznie zdecydowano się nie tłumaczyć podtytułu. Whyyy?!

- PRODUCENT: UBISOFT MONTREAL / BLUE BYTE
- DATA WYDANIA: 14 LUTEGO 2017
- JAK ZAGRAĆ: NIE DA SIĘ
- MULTI: DO 8 GRACZY
- FORHONOR.UBISOFT.COM
- GATUNEK: BIJATYKA

Rycerze kontra samuraje kontra wikingowie. Sensu to nie ma, ale grywalność – jak najbardziej!



Bohater kontra żołdak. Pragnienie nie ma szans!

JUŻ GRALIŚMY!

FOR HONOR

Masz już plany na przyszłoroczne walentynki? Jeśli nie dotyczą kotłowaniny z siedmioma innymi osobami, najwyższa pora je zmienić. Bo romantyczna kolacja przy świecach i kwiaty są dobre dla mięczaków. Prawdziwy wojownik (żeby nie było – płci obojga) będzie miał na głowie ważniejsze rzeczy. I hełm.

Napierał: **Allor**

Wybierasz woja i ruszasz w bój. Super!

O najnowszym pomyśle Ubisoftu na grę już na łamach pisaliśmy, choć niestety na liście dostępnych źródeł znajdowały się na razie tylko prezentacje, filmiki i materiały prasowe. Nie ukrywam, że mimo całego tego hajpu miałem pewne obawy, czy faktycznie uda się spełnić obietnice o przeniesieniu na grunt gry klimat średniowiecznych bitew, jakie serwuje nam choćby „Gra o tron", bo przecież twórcy często podkolorowują rzeczywistość, by ich dzieło wypadło lepiej. Tym razem miałem jednak okazję, by w For Honor samemu zagrać. I powiedzieć, że jest dobrze, to tak jakby wrzątek określić mianem „dość ciepłej wody".

Do broni!

Zaczęło się od wyboru postaci. Grać można samurajem, rycerzem lub wikingiem, a każdy z nich (lub każda, bo płeć wpływa jedynie na wygląd) oferuje jeszcze **po cztery specjalizacje: zrównoważoną, nastawioną na atak, na obronę oraz walkę z dystansu.** Czyli np. halabardą lub włócznią. Wiąże się to rzecz jasna z osobnymi zestawami umiejętności, ale obecnie powiedzieć o nich można tylko tyle, że odpowiedzialne za nich ikonki były na ekranie wyszarzone. Potem naszą ósemkę, podzieloną na dwie drużyny (każdy mógł sobie wybrać dowolnego bohatera), rzucono w sam środek bitwy o zamek na pokrytej śniegiem północy.

Wybranym trybem była dominacja, choć w wersji finalnej w sumie będzie ich pięć: od pojedynków 1 na 1, przez potyczki 2 na 2, po trzy rodzaje walki dla ośmiu osób – prócz kładącej nacisk na utrzymywanie kontroli nad fragmentami mapy dominacji także dwa, w których większe znaczenie mieć będzie liczba pokonanych wrogów. Wracając jednak do wrażeń – świetną sprawą jest fakt, że by wygrać, po dobiciu do 1000 punktów trzeba jeszcze wyeliminować wrażych graczy, którzy nie mogą się już respawnować. Proste? Każda przegrana walka oznacza utratę punktów, co nam się zresztą przytrafiło – i rozpoczął się drugi wyścig do tysiąca. Tym razem znacznie krótszy, bo nie trzeba startować od zera, ale emocje i tak sięgały zenitu!

Uniki i parady

Co ważne, na dziedzińcu cały czas roiło się od wojaków kierowanych przez sztuczną inteligencję. W walce nie stanowili wprawdzie wyzwania, ale cały czas napływali nowi (w każdym razie dopóki nie uzbieraliśmy 1000 punktów, kiedy to nastąpił generalny odwrót). Ich eliminacja – a giną od jednego ciosu – nie miała więc większego sensu. Sytuacja zmieniała się jednak diametralnie, jeśli naprzeciwko stanął inny gracz.

Takie **pojedynki nie opierają się już bowiem na zwykłym wyborze kierunku i naciśnięciu przycisku na padzie** (na dobrą sprawę dowolnego), tylko na tańcu z trzema pozycjami bojowymi. Determinują one, czy atak zostanie wyprowadzony na głowę, lewą lub prawą część ciała – a także którą będziemy aktywnie chronić. Jeśli atakujący trafi na dobrze przewidującego jego zamiary obrońcę, jedynym efektem wyprowadzenia ciosu będzie utrata punktów wytrzymałości – tym więcej, im mocniejszy był to cios. Sytuację będą jeszcze zmieniały umiejętności, ale jak dotąd najlepiej sprawdzały się kontrataki. I walka dwa na jednego. Niby można szybko przełączać się między wrogami, więc dobry gracz nie będzie tak całkiem bez szans, ale z mojego (przyznaję – niewielkiego) doświadczenia wynika, że i tak będzie w rzyci. Oczywiście w trybie dominacji śmierć to jeszcze nie koniec, po kilku sekundach wraca się do akcji.

Za wszystkie sensowne czynności otrzymuje się punkty doświadczenia, które w obecnej wersji były tylko pojawiającymi się na ekranie cyferkami, ale w wersji finalnej pozwolą na rozwój postaci.

Za honor!

Najważniejszy jest jednak fakt, że **już teraz walka jest bardzo mięsista, sprawia ogromną satysfakcję, a bitwy rzeczywiście wyglądają jak w „Grze o tron"** (w każdym razie te mniejsze, z setkami, a nie tysiącami uczestników). No, poza takimi szczegółami jak to, że samuraje walczą z wikingami, a katana blokuje topór, ale w końcu to gra, której celem jest spełnianie fantazji, a nie realizm. Zwłaszcza że premiera w walentynki do czegoś zobowiązuje, prawda? |CDA|

CIESZY

- **wykonanie**
- **filmowy klimat**
- **system pojedynków**
- **przemyślane tryby walki (w każdym razie dominacja)**
- **dodatkowa głębia, jaką dają umiejętności...**

NIEPOKOI

- **...o których jednak obecnie wiadomo tyle, że będą**
- **tryb single będzie, ale tylko tyle wiemy**

Nie tylko multi

Prócz walk 1 na 1, 2 na 2 i 4 na 4 (te ostatnie w 3 wersjach) w For Honor ma się również pojawić tryb single. Niestety nie zdradzono, ani na czym będzie polegał, ani czy pozwoli na levelowanie postaci, które będą następnie wykorzystywane w multi. Do walentynek trochę czasu jednak jest, nie ma się więc co się martwić na zapas.

- PRODUCENT: CD PROJEKT RED
- DATA WYDANIA: NIEZNANA
- JAK ZAGRAĆ: 25 PAŹDZIERNIKA 2016 ZACZNIE SIĘ BETA
- MULTI: DLA 2 OSÓB
- WWW.PLAYGWENT.COM

- GATUNEK: KARCIANKA

JUŻ GRALIŚMY!

GWINT

WIEDŹMIŃSKA GRA KARCIANA

To nie stary Gwint – talie są znacznie ciekawsze.

Nie miał szczęścia w miłości: **Cross**

Informacja, że CD Projekt Red chce stworzyć swojego Hearthstone'a, zupełnie mnie nie zaskoczyła. Niespodzianką jest jednak to, że tryb historii w tej grze naprawdę wydaje się mieć sens i godnie kontynuuje tradycje wiedźmińskiej trylogii.

Prezentację Gwinta na Gamescomie otworzył krótki film z setkami maili, w których fani Dzikiego Gonu praktycznie wybłagiwali u CDP-u osobnej gry z Gwintem. Zważywszy na tysiące podobnych komentarzy rozsianych po całej sieci, nie jest to żadne zaskoczenie, ale widać, że Redzi nadal są mistrzami w podkreślaniu, że Robią To Wszystko Dla Nas. Pozwolono nam spędzić trochę czasu z grą, której szkielet znacie – ograniczona liczba kart, wygra ten, kto dwa razy przebije przeciwnika sumą siły wszystkich jednostek. Z paru krótkich sesji jeden na jeden można wysnuć niewiele wniosków – na pewno nowe modyfikatory kart sprytnie zapobiegały przesadnej prostocie, a polegająca na wykorzystywaniu cmentarzyska talia Skellige była potencjalnie najbardziej interesująca. Implementacja wyborów z Dzikiego Gonu też miło zaskakiwała – np. po użyciu karty Krwawego Barona możemy wybrać, czy wezwie on na stół kłobuka, czy porońca. Oba stworki dają zupełnie różne efekty.

Głównym wyzwaniem dla CDP Red było jednak przekonać do siebie zwykłych dziennikarzy, a nie elitarne grono karcianych ekspertów, które po kilkudziesięciu minutach byłoby w stanie sklecić porywający artykuł na temat samych zmian w mechanice i (znacznie upiększonym) interfejsie. Pokazano nam zatem tryb historii.

Szczuplejsza talia

Opuszczona rezydencja w środku lasu, okrutnie pokiereszowane zwłoki, a pośród tego białowłosy z dwoma ostrzami na plecach. U jego boku elfka Milaen oraz potężny dowódca łuczników Falibor, którego zadaniem jest eskortować młodą szlachciankę Torinę przez las – czytaj: tradycyjne dla wiedźmińskiej serii zadanie, które tradycyjnie spotyka się z niespodziewanymi komplikacjami. Kompania Geralta w dialogach napisanych przez scenarzystów Dzikiego Gonu (spodziewajcie się podobnego poziomu skryptu) przez chwilę zastanawia się, kto mógł dopuścić się takiej zbrodni, a następnie wyrusza dalej – pozwalając nam badać otwarty świat.

Interfejs jest prosty i czytelny.

Nie wiadomo jeszcze, czy „otwarty" nie będzie oznaczało jedynie „na tyle otwarty, by dać chwilę wytchnienia między pojedynkami karcianymi", ale podczas podróży trafić można na segment, w którym w konwencji tekstowej przygodówki zwiedzamy opuszczone przez Starszy Lud ruiny – jeśli dokonamy dobrych wyborów, Geralt znajdzie między gruzami przepis na ładunek wybuchowy, a do naszej talii dołączy karta z elfią bombą.

Karty... i więcej historii o Geralcie.

Gramy w karty, wiedźmin czwarty

No właśnie – Gwint okazał się pretekstem do opowiedzenia kolejnych wiedźmińskich historii, a w jaki sposób wiedźmińskie historie okazały się pretekstem do gry w Gwinta? Otóż całkiem zmyślnie. Gdy podczas przeprawy przez puszczę Falibor zostaje zaatakowany przez nieumarłych, stajemy po jego stronie, mogąc używać predefiniowanej talii z Milaen, Geraltem, łucznikami i wspomnianą wcześniej bombą. Żywym trupom towarzyszy mgła, która oczywiście osłabia strzelców – gracz jest zatem zmuszony nauczyć się, jak mimo tej przeszkody przebić siłą swojej armii truposzy i ich królową.

Sekwencja okazała się zatem jednocześnie samouczkiem i pełnoprawną częścią historii – **dowcipy, że fabuła będzie opierała się na coraz bardziej absurdalnych pretekstach do gry w karty, można sobie podarować.** Starcia talii będą czytelnymi symbolami krwawych konfliktów, co jest świetnie wykonane, opatrzone sprawdzoną jakością historii, pasuje do uniwersum i się chwali – teraz pozostaje tylko liczyć na to, że multiplayer będzie zaskakiwał tak samo jak kampania. |CDA|

CIESZY

- tryb historii jest solidny i ma sens
- oprawa doczekała się liftingu względem surowego oryginału
- karty wydają się ciekawsze niż w oryginale

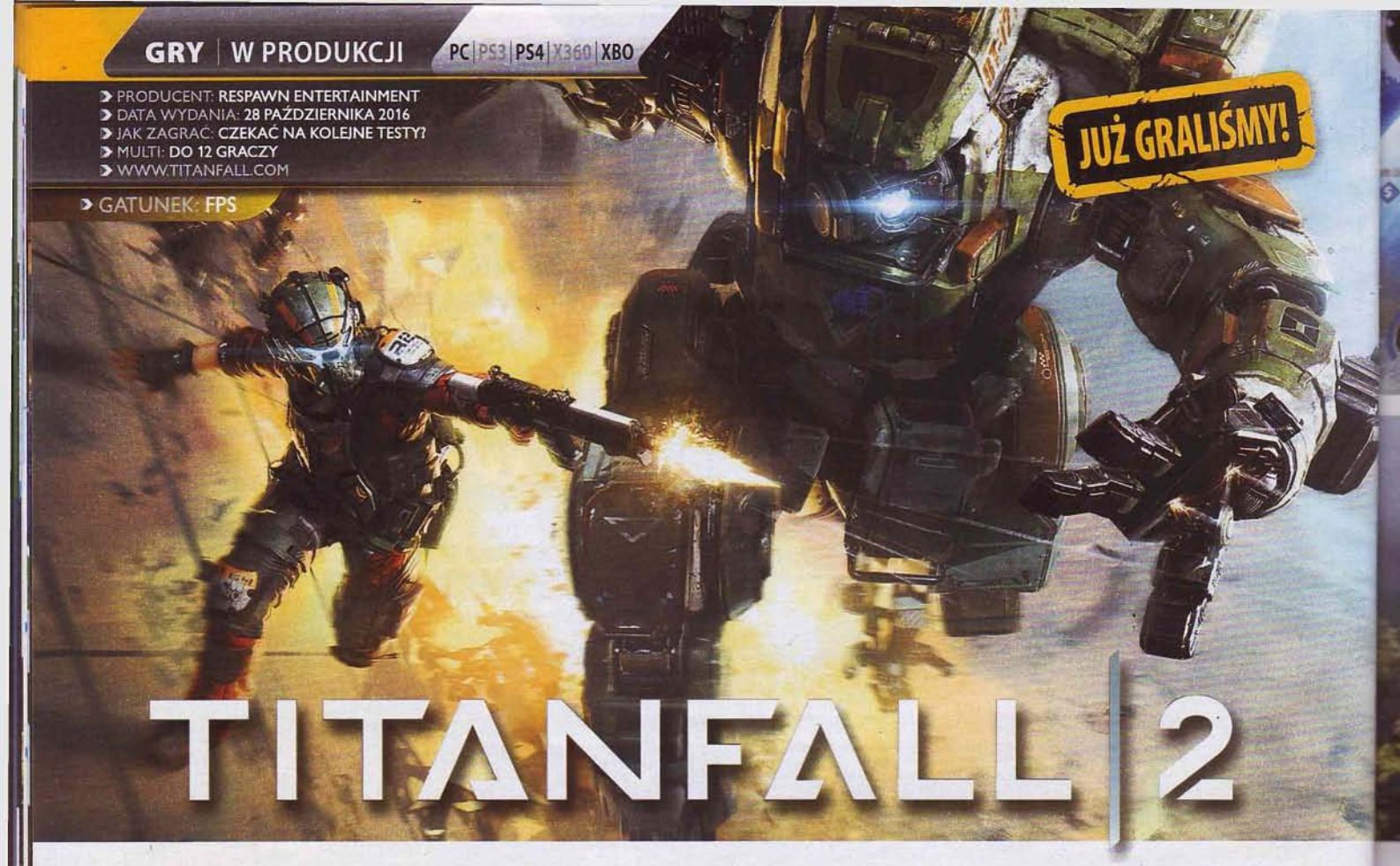
NIEPOKOI

- czy kampania będzie cały czas umiejętnie wplatała karciane walki w poważną fabułę?

Oprawa

By nie odbiegać od estetyki i wymagań sprzętowych karcianki, developerzy zdecydowali się na wykorzystanie stonowanych, dwuwymiarowych portretów i ilustracji zarówno podczas przerywników, jak i eksploracji obserwowanej z lotu ptaka. Uproszczenie oprawy nie odbiło się na uroku Północnych Królestw wyjątkowo boleśnie – zadbał o to przypominający czarujące Dragon's Crown ciepły głos narratora, świetnie zgrywający się z estetyką wiekowej księgi pełnej bogato ilustrowanych opowieści.

- PRODUCENT: RESPAWN ENTERTAINMENT
- DATA WYDANIA: 28 PAŹDZIERNIKA 2016
- JAK ZAGRAĆ: CZEKAĆ NA KOLEJNE TESTY?
- MULTI: DO 12 GRACZY
- WWW.TITANFALL.COM
- GATUNEK: FPS



Na moment rozstał się z D.Vą: **Papkin**

Blachy klepane przez mechaników na lepszych odsłon Call of Duty, pomysł, jak naoliwić zeżarte rdzą tryby sieciowych shooterów, Peter Moore wypisujący z tylnego siedzenia czeki na promocję i reklamę. Pierwszy Titanfall nie miał prawa upaść.

A jednak upadł i gdy piszę te słowa, na jego pecetowe serwery loguje się nie więcej jak kilkaset osób. Respawn Entertainment zapracowało sobie na tę frekwencję powtarzalnością rozgrywek, niewielkim zróżnicowaniem pilotów i maszyn oraz bardzo symbolicznym wsparciem dla nowego tytułu. (Dodatkowe tryby i mapy scedowano zresztą w płatnych(*) DLC). Pretensjonalnie (a lubię być pretensjonalny) trzeba rzec, że Titanfall pokazał, jak tytani upadają. I równie pretensjonalnie dodać, że Titanfall 2 ma szansę zademonstrować, jak powinno się utrzymywać je na nogach.

Wygląda na to, że tytany zostaną z nami na dłużej.

Gram, żeby wygrać!

Wizyty na Gamescomie i E3 oraz dwa weekendy testów każą zauważyć, że rdzenia rozgrywki nikt nie wyjmował – **dwie niewielkie grupy wciąż mierzą się na sporych mapach, nadal asystują im kierowani przez AI szeregowcy i widma**, w dalszym ciągu fragi i asysty pozwalają nam zawezwać tytułowych tytanów. Potyczki są jednako dynamiczne, bo też do Valhalli dostać się łatwo, a żołnierze przyszłości upodobali sobie podwójne skoki oraz asasyńską bieganinę po pionowych powierzchniach.

Na okoliczność sequela developer miał (bardzo skądinąd słuszny) zamiar, by piloci przebierali nogami nieco wolniej, co miało zwiększyć ich długowieczność i sprawić, że Titanfall mniej będzie bazował na losowości, bardziej zaś na faktycznych zdolnościach graczy. Ta jednak zmiana została zakrzyczana przez CoD-ofilów, którzy podnieśli głośne „veto" podczas pierwszej tury testów. Na tydzień później studio poczęstowało nas obrzydliwym tłumaczeniem, że build pochodzi sprzed kilku miesięcy i nieco podkręcił mobilność. Szczęściem – chłodna reakcja fanów „jedynki" błyskawicznie naprawiła faktyczne bolączki nowej odsłony (w tym zbyt wolno ładujący się pasek zrzutu tytana i zbyt rzadką możliwość dashowania).

D.Va przesyła całusy!

W temacie zróżnicowania rozgrywek Respawn podjęło marsz w dobrą stronę. Tym razem wzorcowe mechy nie różnią się tylko skórką i pojedynczymi zdolnościami. **Oba z udostępnionych tytanów prowadzą się zupełnie inaczej.** Scorch bazuje na krótko- i średniodystansowych atakach ogniowych, jego tarcza topi nadlatujące pociski (oraz pancerze pobliskich wrogów), fala uderzeniowa obraca w pył wszystko, co znajduje się w linii prostej, a piechurów kładzie na deskach obłok łatwopalnego gazu, jaki możemy rozpylić, zasiadłszy w kokpicie. Ion rozstawia dokoła laserowe pułapki i miny, atakuje precyzyjną wiązką i korzysta ze znanej już osłony wirowej (pozwalającej zwrócić adresatowi wystrzelony ołów). W przeciwieństwie do poprzedniczki – pomylić się ich nie da. A dodajmy, że w pełnej wersji zasiądziemy za drążkiem wyposażonego w radar i samonaprowadzające rakiety Tone'a, robotycznego snajpera Northstara, dzierżącego miniguna Legiona i doskonałego do walki w zwarciu Ronina (patrz: ramka).

Nie żeby piloci byli wobec nowoczesnej myśli technicznej bezbronni. Tym razem podczas rodeo, jakie uskuteczniamy, wdrapawszy się na cielsko wrogiego tytana, nie prujemy mu w bebechy ile wlezie (wystawiając się na łatwą kontrę i rychły zgon). Zamiast tego szybciutko wyjmujemy jedną z baterii mecha i umykamy gdzie pieprz rośnie... (a najlepiej tam, gdzie „wyrósł" właśnie zaprzyjaźniony tytan, bo też taką baterią da się go wzmocnić). Wprowadzato do rozgrywki kolejny niuans, bo ubicie dzierżącego ogniwo gagatka cieszy mocniej niż położenie na macie golasa.

Rozrósł się także arsenał. W wersji testowej próżno było szukać kontrowersyjnego smart pistola (broni, która – gdy odpowiednio długo trzymaliśmy wroga w polu widzenia – automatycznie go namierzała). Ten ponoć wróci, acz – jak twierdzi reżyser tytułu, Steve Fukuda, „bardziej zbalansowany". Od początku dało się natomiast wyposażyć awatara w snajperkę (uprzednio też można ją było wykupić, ale wymagało to długich godzin zabawy). Warto wykorzystać nową dla serii linkę z hakiem, przy czym nadmieńmy, że ta działa inaczej niż w Batmanie czy

Just Cause 3. Zamiast radośnie sprzeniewierzać się prawidłom fizyki i dostarczać nas dokładnie w to miejsce, w które wystrzeliliśmy, gra uwzględnia ciężar ciała pilota i odległość od punktu docelowego. W efekcie faktycznie się na sznurze huśtamy, a nie magicznie teleportujemy we wskazany punkt. W zestawie z płynniejszymi ruchami ma się wrażenie większej kontroli nad polem bitwy, choć zdarzają się przestoje związane z projektem lokacji (przykładowo momenty, w których trzykrotnie próbujemy przejść przez okno albo wdrapać się na dach). Nowe zabawki (warto jeszcze wymienić robocika strażniczego i holograficzną projekcję pilota) nie powinny jednak przysłaniać (nomen omen) przestrzelonego pomysłu, by nosić ze sobą raptem dwie sztuki broni. Jako że jedna z nich służy do ubijania tytanów, w przypadku starć z ludźmi gra stawia nas przed fundamentalną kwestią: wolisz walczyć wyłącznie na długim czy wyłącznie na krótkim dystansie?

Ja nie potrzebuję hacków!

Mechanicy Respawn mieli sporo czasu, by pogrzebać absurdalną „zabójczą ziemię" (wiecie... rozumiecie... „podłoga to lawa") czy „skrzydłowy dot" (last man standing. Tyle że z raptem czterema graczami). Martwe od dawna tryby zostały zastąpione przez wyzwania dla łowców nagród (bounty hunt). Za każdego fraga, asystę i ubicie tytana zyskujemy punkty, które możemy spieniężyć w pojawiających się w losowych punktach mapy „bankach" (stan konta da się również powiększyć, ubiwszy jakiegoś specjalnego, kierowanego przez wraże AI mecha). Niezły pomysł, bo też gracz jest zmuszony na przemian i do spektakularnych potyczek, i do cichego przemykania za liniami wroga. Poza tym poczęstowano nas klasyką – kontrolą umocnień (drużyny na przemian wyrywają sobie panowanie nad trzema punktami na mapie) oraz stosunkowo najmniej popularne potyczki pilotów (tytany muszą wówczas zostać w garażach).

To jednak nie wszystko, bo tym razem mechanicy z Respawn (i księgowi Electronic Arts) nie sączą do uszu słodkich słówek o „multiplayerowej kampanii", ale dłubią nad uczciwym singlem. O ile pierwszy Titanfall dysponował pojedynczymi, bardzo schematycznymi „misjami", które dodawały do klasycznych trybów jakieś liche odprawy i dialogi, „dwójka" przestaje udawać, że da się pożenić ogień z wodą, i próbuje nadać wydarzeniom pewien kontekst. Owszem, podbudowa została ta sama, o Kresy wciąż ścierają się organizacje Militia i IMC. Tyle że tym razem ich konflikt poznamy z bardzo konkretnej perspektywy.

No ba!

Steve Cooper to szeregowiec, przyuczany do roli pilota przez jednego z tych szorstkich wiarusów w stylu kapitana Price'a. Pilot, jak się okazuje, jest w titanfallowym uniwersum kimś w rodzaju Jedi, tyle że jego szkolenie trwa długo i jest niewdzięczne jak MQc, który wcale mi nie podziękował za zrzucenie tego tekstu w terminie. W wyniku przedwczesnej śmierci mentora Cooper przejmuje jego ekwipunek oraz BT-7274, tytana legitymującego się zarówno głosem, jak i osobowością.

Fragmenty zadania w kompleksie badawczym były, niestety, zbyt poszatkowane, by powiedzieć to z całą stanowczością, ale wydaje się, że zuchy Vince'a Zampelli odrobiły lekcje z Call of Duty i dostarczą nam **intensywną, ośmiogodzinną fabułę pęczniejącą od zróżnicowanych sekwencji**. Obok fragmentów platformowych pojawiły się elementy skradankowe (z okresowo włączanym kamuflażem i finisherami wykonywanymi na dłubiących w nosie wrogach), po CoD-owemu intensywne wymiany ognia, trochę współpracy z tytanem (którego można zostawić na autopilocie, samemu czyszcząc piętra z widm i piechurów) i szczypta prostych zagadek środowiskowych. Mikstura spożywana wielokrotnie, ale z czegoś jej popularność się przecież wzięła.

Estetycznie Titanfall 2 może stanąć w jednym szeregu ze współczesnymi shooterami. Cieszy, że graficy zauważyli, iż niebieski i szary nie są jedynymi kolorami, jakie można wykorzystać na ekranie. Barwy są bardziej nasycone, efekty cząsteczkowe naturalniejsze (zwracam uwagę na iskry krzesane przez ataki Scorcha), a animacje wymyślniejsze. O tym, że mamy do czynienia „jedynie" z rozbudowaną wariacją na temat silnika Source, przypomina wyłącznie niezbyt zniszczalne otoczenie (crème de la crème Frosbite'a, stosowanego przez Elektroników od Mass Effecta: Andromedy, przez Battlefielda 1, po Dragon Age'a: Inkwizycję i nową Fifę).

Dostanę za to lajka?

Ostatnie części Call of Duty nauczyły się od Titanfalla mobilności. Tak po prawdzie jednak – to Titanfall powinien usiąść podczas tegorocznej klasówki tuż obok CoD-a i bez żenady ściągnąć od kolegi sposoby na łechtanie społeczności i różnicowanie rozgrywki. Jak na razie odrobił lekcje, czy jednak nadgoni całość materiału – przekonamy się w październiku. **|CDA|**

CIESZY

- **większe zróżnicowanie tytanów, sporo nowych zabawek**
- **linka z hakiem zmienia myślenie o środowisku gry**
- **tryb bounty hunt**
- **rodeo na grzbiecie Tytana ma wreszcie sens**
- **kampania ma potencjał**

NIEPOKOI

- **mobilność pilotów wciąż się waży**
- **możemy dzierżyć tylko dwie sztuki broni**
- **czy nie popełni błędów „jedynki"?**

Tu się zgina miecz Ronina

Niedostępny w becie Ronin postawi na ataki klasyczną metodą hit & run. Dzierżący miecz tytan radzi sobie dobrze głównie w walce na krótkie dystanse, jest jednak od kolegów szybszy, potrafi odbijać klingą emitowane przez nich promienie lasera i uderzać w pościg falą energii.

(*) W akcie rozpaczy udostępnionych za darmo z okazji „pierwszych urodzin Titanfalla".

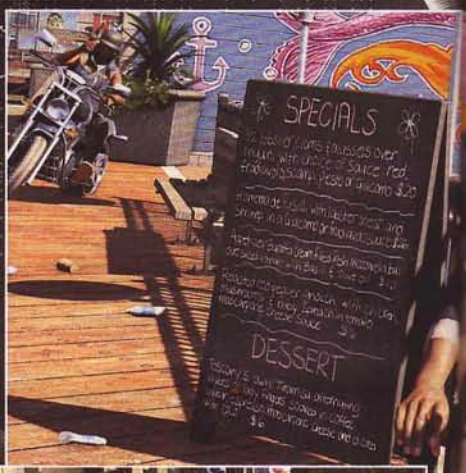
- PRODUCENT: UBISOFT
- DATA WYDANIA: 15 LISTOPADA 2016
- JAK ZAGRAĆ: CZEKAĆ NA PpremierĘ
- MULTI: CO-OP I BOUNTY HUNT
- WATCHDOGS.UBISOFT.COM
- GATUNEK: AKCJA/SANDBOX

JUŻ GRALIŚMY!

WATCH DOGS 2

Lubił watchdogi, zanim to stało się modne: **MQc**

Gdybym miał wybrać miasto w USA, w którym mógłbym zamieszkać, wahałbym się między San Francisco a Nowym Jorkiem. Po rozważeniu wszystkich za i przeciw zdecydowałbym się wybrać na zachodnie wybrzeże. Pacyfik jest cieplejszy niż Atlantyk, a SF jest naprawdę piękne.



Chyba każdy chłopiec lubi zdalnie sterowane samochodziki. Tu: w skali 1:1.

Miasto z najsłynniejszym mostem na świecie jest też terenem, którym „rządzić" będzie Marcus Holloway, główny bohater drugich Watch Dogów. Aiden Pearce niniejszym odchodzi w zapomnienie, a razem z nim Chicago. To nie do końca popularne stwierdzenie, ale trochę mi ich będzie brakować. Zimne, szare i wietrzne miasto lepiej mi pasowało do wizji orwellowskiego świata, gdzie technologia ctOS kontroluje wszystko, a ci, którzy przejmują nad nią kontrolę, stają się czymś w rodzaju miejskich bogów. Sam Aiden był twardym, doświadczonym przez życie facetem niepierwszej młodości, więc łatwiej mi było się w niego wczuć.

Tylko Angeliny Jolie brak

„Dwójka" to bardzo drastyczna zmiana klimatu. Słoneczne wybrzeże, młody bohater w „swagowym" stroju, w dodatku zadający się z postaciami wyglądającymi jak żywcem wyjęte z kina o hakerach z wczesnych lat 90. Wiadomo – skoro haker, to musi mieć okulary wyświetlające emotikonki (kto! To!! WYMYŚLIŁ?!!), skórzaną kurtkę nabitą ćwiekami, a dziewczyna hakerka będzie mieć podkolanówki w czachy. Na moje oko to wszystko wygląda na pomysł ludzi, którzy faktycznie gotowi byliby przebrać Steve'a Buscemiego za nastolatka (dla tych, co nigdy nie byli w internecie: bit.ly/1NZl4RF). O (o wiele za) częstym w grze geście pokazywania środkowego palca nie wspomnę, bo jeszcze się nakręcę i zacznę hejtować, podczas gdy Watch Dogs 2 sprawia wrażenie gry naprawdę godnej uwagi.

Obsadzenie w głównej roli młodszego bohatera sprawia, że dużo naturalniejsze jest parkurowe poruszanie się po mieście. Ubisoft zna się na tym jak mało kto, bo każe swoim bohaterom przeskakiwać przeszkody i wspinać się w Assassinach już od prawie 10 lat. Dlatego obserwowanie, jak zgrabnie, szybko i z gracją Marcus omija przeszkody, to sama przyjemność. **WD2 to jednak nie gra o uciekaniu, ale o tym, jak zmienić się w boga przy pomocy smartfona.** Tak jak poprzednia część zarysowała wstępnie, co będzie można robić, tak „dwójka" rozwija wszystkie pomysły i dodaje masę kolejnych. Hakowanie komórek ludzi i pozyskiwanie o nich informacji to nic

Mądry multiplayer

Już poprzednio Ubisoft starał się zrobić z gry niby-MMO, ale za drugim razem wydaje się, że naprawdę może się to powieść. Podczas singlowej rozgrywki można napotkać innych graczy. Poza opcją wykonania niezrozumiałych dla mnie, ale widać koniecznych w grach gestów/tańców/pozdrowień da się też gracza zaprosić do wykonania co-opowej misji, podczas której można albo iść ramię w ramię, albo podzielić się rolami tak, że jeden hakuje, a drugi strzela. Podczas Gamescomu Ubisoft pokazał jeszcze tryb bounty hunt, czyli odwrócony co-op – można zaprosić innych graczy do zabawy w kotka i myszkę. A dokładnie: nawet trzy kotki i jedną myszkę, która musi uciec poza pole widzenia reszty na tyle długo, by wygrać. Emocje z tej rozgrywki są bez wątpienia o wiele większe niż przy starciach z AI, a satysfakcja z unieszkodliwienia żywego gracza czy z ucieczki przed trzema goniącymi jest nie do przecenienia. Wygląda na to, że tym razem nie wyłączę podczas zabawy opcji społecznościowych.

Dron może służyć też do przekazywania bombowych prezentów.

Wciąż nie mogę się nadziwić, jak bardzo nierealistycznie piękna potrafi być grafika na promocyjnych screenach. Gra wygląda dobrze, ale bez przesady...

Bohater nosi w plecaku przez cały czas dwóch małych przyjaciół: drony. Jeden to jeżdżący na dwóch kółkach, potrafiący skakać robocik (mieliśmy podobny w redakcji!) wyposażony w teleskopowe ramię, dzięki któremu niczym R2D2 może się podpiąć do skrzynek i hakować systemy. Drugi to klasyczny quadrocopter, którym da się w miarę swobodnie obejrzeć teren akcji przed zapuszczeniem się dalej – coś takiego jak poprzednio kamery, tyle że tym razem sami możemy kierować. Do pewnych granic, bo jeśli wlecimy przeciwnikom w pole widzenia, to nie będą się długo zastanawiać, a po prostu naszą maszynkę zestrzelą. Oba urządzonka będzie się dało też ponoć upgrade'ować, ale tego podczas krótkiej rozgrywki nie miałem możliwości sprawdzić.

Pierwsze Watch Dogs świata nie zawojowały, ale na szczęście to nie sprawiło, że Ubi się zniechęciło. Przeciwnie – **sequel nie tylko się nie odżegnuje od pierwowzoru, ale po prostu wszystko robi lepiej i bardziej**. Ukończę na pewno, licząc przy okazji, że za na razie niezbyt obiecująco zapowiadającą się fabułą będzie się czaił jakiś dobry i przewrotny zwrot akcji. |CDA|

Sequel nie tylko się nie odżegnuje od pierwowzoru, ale po prostu wszystko robi lepiej i bardziej.

nowego. Ale już zdalna kradzież im pieniędzy czy możliwość włamywania się do (chyba) każdego samochodu na ulicy (co ciekawe: nie dotyczy to tramwajów – i bardzo dobrze, bo widać po nich, że powstały w czasach, kiedy komputery nie były montowane w komunikacji miejskiej i na pewno nie słyszały jeszcze o internecie) daje bardzo duże pole do popisu. Zwłaszcza że teraz nie wystarczy przytrzymać jednego przycisku, by uruchomić predefiniowany przez twórców efekt. Po włamaniu się do dowolnego auta mamy cztery opcje: możemy nakazać mu jechać naprzód, do tyłu lub naprzód, ale z kierownicą skręconą w wybraną stronę. To samo się dzieje np. ze światłami – hakując je, wybieramy, czy chcemy sobie zrobić zieloną falę, czy raczej zablokować ruch.

Dobrze mieć haki

To wszystko daje nam do dyspozycji więcej możliwości taktycznych, zwłaszcza że **walka w Watch Dogs 2 to znów będzie głównie skradanie się i skuteczne wykorzystywanie otoczenia**. Jasne, można przeskakiwać między osłonami i strzelać do przeciwników z konwencjonalnej broni, ale dużo przyjemniej jest przesuwać auta, za którymi się chowają, czy używać gadżetów mogących ich unieszkodliwić bez konieczności pociągania za spust.

CIESZY

- nowe, duże i ciekawe miasto
- większe możliwości hakerskie
- drony
- płynność i przyjemność ruchu

NIEPOKOI

- fabuła i postacie na razie są tak infantylne, że aż boli

- PRODUCENT: SQUARE ENIX
- DATA WYDANIA: 29 LISTOPADA 2016
- JAK ZAGRAĆ: CZEKAĆ NA PREMIERĘ
- MULTI: BRAK
- WWW.FINALFANTASYXV.COM
- GATUNEK: AKCJA/RPG

JUŻ GRALIŚMY!

FINAL FANTASY XV

Tak FFXV wyglądało parę miesięcy temu.

Tak wyglądało w wersji, którą widziałem.

„Co was tak sponiewierało, chłopcy?", pyta: **Cross**

„Final Fantasy XV – 30.09.2016", głosiła opaska na rękę każdego gościa na Gamescomie, choć grę już wtedy oficjalnie przełożono na listopad. Co musiało się zdarzyć, by Square Enix w ostatniej chwili zrujnowało gigantyczną kampanię reklamową swojego flagowego tytułu? Odpowiedź brzmi: katastrofa.

FINAL FANTASY XV

Chłopcy, którzy skakali przez czas

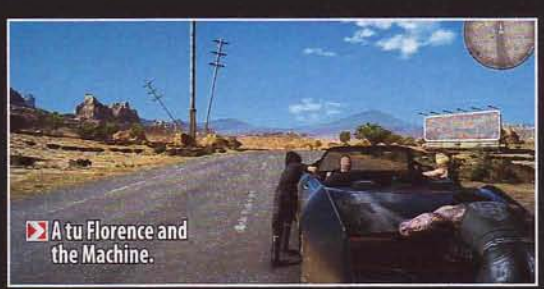
Ze słów twórców wynika, że z początku otwarty świat z czasem zacznie się „zamykać". Wygląda na to, że powodem będzie upływ czasu – już prolog pokazuje, jak starszy i upiększony brodą książę Noctis kroczy przez zniszczone ogniem rodzime królestwo. Bardzo możliwe, że losy królestwa Lucis i cesarstwa Nilfheim będziemy śledzili na tle wielu lat.

Final Fantasy Versus XIII, historię o pięknookim księciu broniącym swego magicznego królestwa przed zakusami zmechanizowanego imperium, zapowiedziano w maju 2006 roku. Czytaj: w czasach, kiedy jeszcze nikt nie miał smartfona, era PS2 trwała w najlepsze, a indyki niemal nic nie znaczyły. Inaczej rzecz biorąc: dwadzieścia sześć Assassin's Creedów temu. Od tego czasu gra dorobiła się rzeczy jasna statusu japońskiego odpowiednika Duke Nukem Forever, została mianowana piętnastą pełnoprawną częścią serii, zmieniła częściowo koncept i w całości reżysera. Square Enix musiało zorganizować kosztowne ogłoszenie daty premiery z hollywoodzkimi gwiazdami, Florence and the Machine i unikatowym modelem fajnalowego Audi R8, żeby ludzie uwierzyli, że 30 września 2016 to już naprawdę to.

Po czym opóźnili grę...

Mówiąc w połowie sierpnia ze wstydem o nowej, listopadowej dacie wydania „piętnastki", reżyser Hajime Tabata (FF Type-0, FFVII: Crisis Core) powoływał się na szlachetne pobudki – chęć zamieszczenia na płycie gigantycznego, premierowego patcha, który sprawiłby wiele kłopotów osobom ze słabszym internetem. Czy to cała prawda? Nie mam pojęcia, ale po ograniu wiem, że w obecnej formie krytycy i gracze zamordowaliby tę grę. Zapomnijcie o downgradzie Dzikiego Gonu, o Watch Dogsach, nawet o gearboksowym Alienie. **Takiego pogorszenia grafiki względem zwiastunów jeszcze nie widzieliście.**

Imponującego oświetlenia, odbić i cieni, którymi Square chwaliło się nawet w dwóch demach, praktycznie brak. Wszystko wygląda na płaskie, wyprane z kolorów. Są za to bolesne problemy z brakiem V-synca podczas walk, przez co obraz bardzo często wydaje się rozdarty wzdłuż poziomej linii. Roślinność jest teraz tak brzydka i prymitywna, że bez ironii porównywałem ją do czasów PS2 (a czasem nawet Nintendo 64). **Wrażenie obcowania z reliktem sprzed paru generacji pogłębia się przez dramatycznie niski poziom detalu otoczenia**, zwłaszcza przy jeździe autem – silnik nie radzi sobie wtedy z wyświetlaniem tekstur wokół, przez co ziemia wygląda jak rozmyte błoto, a tekstury każą czasem z nostalgią wspomnieć czasy GTA: Vice City. Oczywiście uwagę od okropieństw odciągają świetne modele postaci... ale wtedy zwracasz uwagę na ich fryzury, które przez brak antyaliasingu paskudnie kłują w oczy. Zresztą skoro o modelach postaci mowa – barman, do którego podbiegłem na samym początku pierwszego rozdziału celem rozpoczęcia questa, pojawił się metr ode mnie dopiero po kilku sekundach. A nie wspomniałem jeszcze o ciągłych przycinkach, rozdzielczości zmniejszającej się nawet do 756p i spadkach do kilkunastu klatek na sekundę... Coś w czasie optymalizacji poszło bardzo nie tak.



A tu Florence and the Machine.

...która zresztą nie powala

Co gorsza, dalej nie jestem przekonany do rozgrywki. Przejażdżki autem do kolejnych lokacji, gwóźdź programu w zwiastunach, są niemal zupełnie automatyczne, a przez obecną brzydotę krajobrazów męczą. **Pusty otwarty świat w kwestii zadań pobocznych zdaje się hołdować najgorszym ubisoftowym tradycjom.** Walki z trzema druhami są zarazem zbyt proste i zbyt chaotyczne, a jako antyfan Type-0 przeraziłem się na widok paru znanych z tamtej gry dziwactw (ten system wyzwań podczas walk...). Nadzieja w tym, że Square przywróci znane z wersji demo piękno świata, które odwracało uwagę od wad – szkoda, by dziesięcioletni trud poległ w ostatnich miesiącach. **[GDA]**

Paaanie, a kto wam tak totalnie tę grę spieprzył?!

CIESZY

- to diabelstwo wreszcie ujrzy światło dzienne
- piękna muzyka i atmosfera filmu drogi wciąż robią swoje

NIEPOKOI

- w tym momencie: niemal wszystko

- PRODUCENT: OBSIDIAN ENTERTAINMENT
- DATA WYDANIA: „NA PEWNO W 2016"
- JAK ZAGRAĆ: WŁAMAĆ SIĘ DO SIEDZIBY OBSIDIAN ENTERTAINMENT
- MULTI: BRAK
- WWW.TYRANNYGAME.COM
- GATUNEK: RPG

JUŻ GRALIŚMY!

TYRANNY

Mimo wszystko czuł się pod butem dość butnie: **Papkin**

Tyran, jak wiadomo z telewizji, musi cechować się odpowiednimi kwalifikacjami genetycznymi i moralnymi. Ten zaś egzemplarz nie dość, że pochodzi z prawego łoża gatunkowych mistrzów, to jeszcze ujmuje kreatywnością i czarującą osobowością. Dwie ostatnie cechy wykorzystał w Kolonii, gdzie przybył craftować zaklęcia.

Koncert skrzypka na dachu nie spodobał się lokalnemu fanklubowi Gosi Andrzejewicz.

Craftowanie zaklęć jest czarująco proste.

Jeżeli zamiast śledzić rolplejowe nowinki przepędziliście ostatnie pół roku na szukaniu po kościołach Bulbasaurów albo modlitwie o dobre skórki do CS: GO, spieszę donieść, że **studio odpowiedzialne za Pillars of Eternity przedstawi nam kolejny, autorski świat**. Taki „w którym zło zwyciężyło", choć – jak świadczą ostatnie materiały promocyjne – jakoś tak nie do końca.

Ave, złociutki

Cała kraina została podbita przez tyrana Kyrosa. Cała? Nie! Jeden region wciąż stawia opór najeźdźcom! Jego położenie nie jest jednak komfortowe, bo też o honor przyłączenia ziem do Korony rywalizują obecnie dwie wierne imperatorowi armie. Nasz bohater, jeden z podległych cesarzowi sędziów, to beneficjent reżimu, a zarazem osóbka, która swoją autorską interpretacją prawa kształtuje rzeczywistość wokół.

Reżim, któremu chyba warto się poddać.

Odnośnie do kreacji postaci – developerzy deklarują, że „skupiają się na ludziach", co znaczy tyle, że **ras innych niż homo sapiens tu nie uświadczymy. Profesji też zresztą nie budiet**, a na początku dobierzemy niewiele zdolności (te – jak w Skyrimie – rozwijamy, po prostu z nich korzystając). Na otarcie łez dostaniemy możliwość określenia zaczątków naszej bytności w strukturach władzy. Czy przyłączyliśmy się do armii Kyrosa jako skuszony wysokim żołdem uczeń czarnoksiężnika? A może złodziejaszek, który zechciał uratować się przed włączeniem w obsadę „Prison Breaka"?

Ściana płaczu

Podczas Gamescomu miałem okazję wyprawić się do podziemi, w których wyrosły przede mną zmory (niewątpliwie przedstawiciele dawnego establishmentu). W dodatku zmory zróżnicowane, bo też – po najechaniu kursorem – ujawniały one bardzo odmienne słabostki i odporności. Niestety – ich podatności na ogień i elektryczność zwyczajnie nie mogłem wykorzystać, bo też w drużynie nie znajdował się nikt, kto mógłby potraktować nieumarłych odpowiednią magią.

Chociaż największym bajerem Tyranny ma być dowolność w kształtowaniu podług woli świata, również w temacie zaklęć możemy postawić na samowolkę. Otworzywszy okno craftingu, zaczynamy od wyboru rdzenia (leczenie, zimno, kamień i tak dalej). Dobrawszy sposób aplikacji takiego czaru (przez dotyk? Promień energii? A może w formie pocisku?), mamy niniejszym bazę. Nic jednak nie stoi na przeszkodzie, by dodać do naszej mieszanki jeszcze kilka składników. Chociażby zwiększyć intensywność, czas trwania czy zasięg zaklęcia. Potem wystarczy ochrzcić dziełko „Zaklętym Ognistym Piorunem Demogorgona z Siedmiu Piekieł" i... voilà!

Jako że Tyranny będzie od Pillarsów nieco szczuplejsze (przygoda ma się zamknąć w 20-30 godzinach), skurczyła się również drużyna. „Am I Evil?" Diamond Head nucimy, **mając pod komendą raptem czterech bohaterów**, których umiejętności rozpięto między drzewkami dowodzenia, obrony i mocy. W gałęziach każdego z nich czają się dodatkowe sloty na zaklęcia, co skwapliwie postanowiłem wykorzystać na Zaklęty Ognisty Piorun. Przypadkowo odkryłem wówczas kolejną nowinkę – moje wycraftowane zaklęcia przechodziły niekiedy w kombosy. Kiedy jedna z postaci leczyła siebie i kolegę, a inna tychże buffowała – wspólnie wykonały „akcję kombinowaną", która wzmocniła efekty obu zaklęć.

Po raptem 30 minutach gry mogę powiedzieć tyle: **to klasycyzujący rolplej, który ma na siebie pomysł i fabularnie, i pod względem mechanizmów**. Nie wiem, jak wy, ale temu akurat reżimowi ja chętnie się poddam. |CDA|

CIESZY

- ciekawy pomysł na historię
- nie trzyma się ślepo mechaniki Pillarsów

NIEPOKOI

- pod wieloma względami – szczuplejsza od PoE

Do broni!

Podążając ścieżką sędziego Dredda, natrafimy na artefakty, arcyrzadką broń, która staje się tym lepsza, im lepszą cieszy się reputacją. Taki oręż dysponuje specjalnym paskiem sławy, jaki da się zapełnić, szlachtując za jego pomocą największych sukinkotów królestwa.

- PRODUCENT: RELIC ENTERTAINMENT
- DATA WYDANIA: 2017
- JAK ZAGRAĆ: CIERPLIWIE CZEKAĆ
- MULTI: BĘDZIE
- WWW.DAWNOFWAR.COM
- GATUNEK: RTS

JUŻ GRALIŚMY!

WARHAMMER 40,000 DAWN OF WAR III

Walczył za Imperatora: **Allor**

W ciemnościach stanę się światłem
W czasach zwątpienia podtrzymam wiarę
W bitewnym szale będę doskonalić rzemiosło
W zemście nie będę miał litości
W walce nie zaznam strachu
W obliczu śmierci nie okażę żalu

Screeny wyglądają bajkowo, ale klimat (dzięki muzyce i głosom) jest zdecydowanie niecukierkowy.

Zaczęło się od trailera, tak klimatycznego, że aż ciarki przechodzą po plecach. Później był filmik z rozgrywki, który też klimat miał – tak cukierkowy, że na twórców spadła fala krytyki. Przy okazji dostało się im także za animacje i uproszczony system osłon. Ba, w którymś momencie doszło do tego, że zamiast gry łączącej najlepsze cechy DoW I i II „trójka" zaczęła być postrzegana jako gwóźdź do trumny Relica. A potem przyszedł Gamescom oraz godzinne sam na sam z betą.

Wielkie i widowiskowe

Oczywiście pojedyncza misja po stronie Krwawych Kruków z Gabrielem Angelosem na czele to trochę za mało, by mieć pewność, że uda się pogodzić ze sobą sprzeczne niekiedy oczekiwania fanów „jedynki" i „dwójki". Z punktu widzenia tych drugich – a w każdym razie przynajmniej jednego z nich – jest jednak dobrze. Oczywiście o ile nie masz nic przeciwko zmianom.

Najważniejsza staje się bowiem budowa i utrzymanie bazy, która zapewni stały dopływ rekrutów i maszyn bojowych, bez których na dłuższą metę nie ma co liczyć na zwycięstwo. Fani RTS-ów, a zwłaszcza serii Company of Heroes, poczują się jednak jak w domu, bo zamiast wysyłać robotników po złoża minerałów, wystarczy przejąć i utrzymywać kontrolę nad punktami generującymi surowce (dwa rodzaje).

Kampania single

Będzie jedna, ale w jej trakcie pokierujemy wszystkimi trzema stronami konfliktu, bo składać się na nią będą poprzeplatane ze sobą misje ludzi, eldarów i orków. Wolałbym trzy oddzielne kampanie, nawet rozłożone na trzy osobne premiery, jak w StarCrafcie, ale cóż, pozostaje wiara, że będzie dobrze.

Imperial Knight i jego dwa działka w akcji. Z tej perspektywy wydaje się jednak mniejszy niż w rzeczywistości.

Dzięki nim można wystawiać armie, których liczebność dorównuje znanej z pierwszego Dawn of War. Ale jako dowodzący Krwawymi Krukami nie byłem ograniczony jedynie do zwykłej „produkcji", mogłem też skorzystać z trzech kapsuł desantowych, których przygotowanie zajmuje wprawdzie więcej czasu, ale za to desant można przeprowadzić w dowolnym miejscu, ich samych używając przy tym jak pociski.

Jeszcze większe wrażenie robił Imperial Knight (czyli – dla heretyków – ogromny mech). Tej wielkości jednostki pojawiają się w tej serii po raz pierwszy i warto było na nie czekać! Dzięki dwóm obrotowym działkom, wyrzutni rakiet i pancerzowi jest niemalże niepokonany, a przy okazji świetnie pokazuje, że duży (w DoW II) Dreadnought to zaledwie jedna z mniejszych machin bojowych. Muszę także wspomnieć o artylerii, która nie tylko pozwala na rażenie wrogów z dużej odległości, ale też przy okazji świetnie pokazuje, do czego zdolny jest silnik gry. Wybuchy są genialne!

Bardzo dobrze, ale...

Niestety, nie wszystkie moje wątpliwości zostały rozwiane. Do kolorowej grafiki i efektów przyzwyczaiłem się wprawdzie bardzo szybko. Na animacje też przestałem zwracać uwagę, bo ze względu na liczebność armii nie miałem czasu, by śledzić pojedyncze jednostki. Nie da się jednak ukryć, że Gabriel Angelos mimo bardzo ciężkiego pancerza porusza się z gracją akrobatki, w jego kroku nie czuć już więc tej mocy co w „dwójce". Ogólnie jednak oprawa (z genialną muzyką i odgłosami) jest tak epicka, że nawet jeśli tej animacji nie poprawią, i tak w „trójkę" grać będę.

Zresztą **jeśli już coś twórcy mieliby faktycznie poprawiać, to wolałbym, by zajęli się systemem osłon**. W obecnej wersji po mapie rozsiano okrągłe miejsca z polami siłowymi, które pasują tylko do eldarów. Wypowiedzi twórców sugerują, że tak będzie także w innych misjach, w ramach ułatwiania życia początkującym, ale chcę wierzyć, że to się zmieni.

Za Imperatora!

Popsuć można jeszcze także rozwój jednostek między misjami, którego nie pokazano, czy system dobierania bohaterów w multi, który ma przypominać ten z LoL-a. Do tego przeskakiwanie między stronami konfliktu w trakcie kampanii (o której w ramce) również nie musi być plusem. **Na razie jednak Dawn of War III wywarł na mnie pozytywne wrażenie** – na tyle, że nadal znajduje się na górze mojej listy najbardziej wyczekiwanych tytułów. Pocieszam się też faktem, że twórcy nie podali jeszcze dokładnej daty premiery, mają więc choćby i rok na doszlifowanie swojego dzieła. I niech im w tym Imperator dopomoże, inaczej fani zrobią im takie „ŁAAAA!", że się nie pozbierają! |CDA|

CIESZY
- skala bitew
- możliwości taktyczne
- nowe jednostki
- udźwiękowienie
- efekty specjalne

NIEPOKOI
- cukierkowatość
- słaby system osłon
- mało mięsiste animacje jednostek
- kampania z trzema rasami

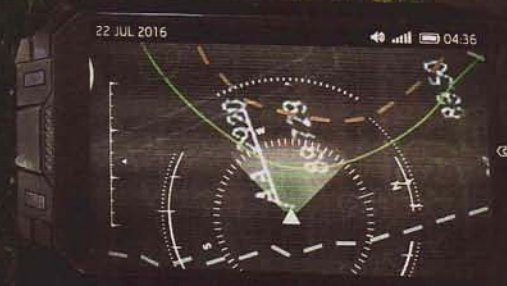
- PRODUCENT: THE FARM 51
- DATA WYDANIA: WIOSNA 2017
- JAK ZAGRAĆ: CZEKAĆ CIERPLIWIE
- MULTI: BRAK
- WWW.GETEVENGAME.COM/PL

- GATUNEK: FPS/SURVIVAL HORROR

JUŻ GRALIŚMY!

GET EVEN

Smartfon wyposażony jest w parę aplikacji. Ich używanie w obecnej wersji nie jest niestety zbyt wygodne.



Strzelał zza rogu: **Cross**

Po kilkudziesięciu minutach spędzonych na Gamescomie z polskim Get Even odłożyłem pada, popatrzyłem w sufit i zdałem sobie sprawę, że choć zaszedłem daleko, wciąż nie wiem za bardzo, co o grze myślę.

Polski horror z potencjałem.

The Farm 51, gliwickie studio znane choćby z odrobinę niedocenianego Necro-Vision, zapowiedziało utrzymaną w konwencji horroru strzelaninę Get Even pod koniec 2013 roku. **Wśród pijarowych obietnic znalazły się niesamowity realizm grafiki, mroczna i dojrzała opowieść oraz nieczęsto spotykana (zwłaszcza wtedy) mieszanka multiplayera z singlem**, dzięki której gracz mógł się pojawić w cudzej kampanii jako przeciwnik. Mijały długie miesiące, o grze nie słyszeliśmy nic nowego, wiele osób zdążyło położyć już na niej krzyżyk. Kiedy więc przedstawiciele Namco na Gamescomie wprowadzili mnie do pokoju stylizowanego na celę w szpitalu psychiatrycznym, a na ekranach telewizorów dostrzegłem krajobrazy ze screenów opublikowanych dobre parę lat temu, odetchnąłem z ulgą. Get Even zmartwychwstało.

W poszukiwaniu minionego czasu

Mroczna historia nadal jest, oparte na fotogrametrii realistyczne tekstury otoczenia też, ale multiplayera – przynajmniej w testowanej przeze mnie wersji – ani widu, ani słychu. Zamiast tego jest **mocno kinowe, immersyjne doświadczenie podróży po poszatkowanych wspomnieniach** głównego bohatera, brytyjskiego najemnika Cole'a Blacka. Na początku zwiedzamy dwa epizody z jego przeszłości – kradzież eksperymentalnej broni o cudownie kiczowatej nazwie CornerGun oraz operację ratunkową, podczas której próbował odbić zakładniczkę „zabezpieczoną" materiałami wybuchowymi. Jak się okazuje, podróż po pamięci Blacka to element terapii, którą przeprowadza na nim tajemniczy doktor – co wyjaśnia, dlaczego raz spacerujemy po wiarygodnie odwzorowanych i pełnych detalu budynkach, a innym razem mkniemy po abstrakcyjnym świecie w stylu koszmarów z pierwszego Maksa Payne'a.

Kolejne etapy terapii oparte są na dość prostych zasadach rozgrywki. Aplikacje dostępne na podręcznym smartfonie pozwalają na czytanie wiadomości, przeglądanie mapy, mierzenie temperatury czy skanowanie terenu – używamy ich do orientacji w terenie i rozwiązywania prostych zagadek typu „znajdź usterkę w systemie zasilania" czy „wyłącz zawory w odpowiedniej kolejności, by pozbyć się z lokacji wrzącej pary". Drugą metodą interakcji jest strzelanie – czy to zwykłym pistoletem, czy wspomnianym CornerGunem, który przy pomocy kamery pozwala ci bezpiecznie ostrzeliwać każdego zza rogu. **Zaprezentowane mi scenariusze walk były niestety dość banalne**: polegały na chowaniu się za osłoną i mozolnym namierzaniu celownikiem kamery niewidocznych przeciwników. Co nie znaczy, że mechanika jest zła – wydaje się na tyle prosta, by posłużyć jako motor historii.

Na ścianie pamiątki pozostawione przez rodaka ze sprejem.

Poczekam, popatrzę

W tym momencie kluczowe pytanie brzmi zatem: a czy historia jest czegoś warta? Trudno powiedzieć. Duszna atmosfera jest z pewnością niesamowita – pal licho grafikę. Gęste i wchodzące pod skórę udźwiękowienie robi tu znacznie lepszą robotę. Problem w tym, że przez cały czas gra trzyma nam przed nosem marchewkę w postaci wyjaśnienia, o co tu właściwie chodzi – ale odpowiedzi pojawiają się tak wolno, jak to tylko możliwe, a dialogi często każą się skrzywić przez nadmiar znaczących pauz, kliszi i irytujących niedomówień. Tak naprawdę **cała wartość Get Even w tym momencie wydaje się zależeć od tego, w jaką stronę podąży historia** – trzymam kciuki, by był to właściwy kierunek. |CDA|

CIESZY

- grafika
- dźwięk
- atmosfera

NIEPOKOI

- trudno powiedzieć, ile będzie warta historia
- ...a to na jej uroku w dużej mierze polega mocno kinowa rozgrywka

Król Julian, bo tak się zwę

– Daj mi znać, jeśli zobaczysz po polsku coś... wyjątkowo niedobrego – poprosił mnie przedstawiciel wydawcy po poznaniu mojej narodowości. Użyta przez developerów w polskich budynkach technologia fotogrametrii zaowocowała teksturami, na których wciąż widnieją graffiti z hasłami typu „Melon", „Kowal", „Ziom". Najczęściej powtarza się jednak kompletnie niekompatybilny z ponurą atmosferą napis „Król Julian".

- PRODUCENT: NAMCO
- DATA WYDANIA: WCZESNY 2017
- JAK ZAGRAĆ: NA AUTOMATACH?
- MULTI: DLA 2 OSÓB
- TK7.TEKKEN.COM
- GATUNEK: BIJATYKA

JUŻ GRALIŚMY!

TEKKEN 7 FATED RETRIBUTION™

Zrzucał wszystkich członków rodziny z klifu: Cross

Kiedy saga rodu Mishimów się kończy, zaczyna się era efekciarskiego Tekkena.

Tekken Tag Tournament 2 miał wszystko, czego mogli zażyczyć sobie hardkorowi fani serii – 50 postaci, masę darmowych DLC, skupienie się na rozgrywce kosztem zbędnych ozdobników typu kampanii czy minigier. Sprzedaż gry okazała się niestety znacznie niższa, niż mogłoby sobie życzyć tego Namco – nic dziwnego, że teraz seria zdaje celować się w znacznie szersze grono odbiorców.

Tyci-tyci Kaz

Czy ten szkrab nie jest uroczy? Same modele postaci pokazują, ile wysiłku Namco wkłada w tryb fabularny. Niewielki Kazuya z retrospekcji ma zupełnie inny model niż jego dorosła wersja. Postacie będą zmieniały też stroje w zależności od sytuacji – Heihachi nie będzie załatwiał interesów w stroju mistrza sztuk walki, tylko w garderobie godnej Dona Corleone.

Mocniej, głośniej i z przytupem

Zmiana muzyki na bardziej agresywną w decydującej rundzie. Spowolnienia akcji przy jednoczesnych wymianach ciosów, dzięki którym widzowie z zapartym tchem obserwują, kto uderzy pierwszy. Więcej komicznie wyolbrzymionych animacji ataków. Zmiany mechanizmów oparte na darmowym Tekken Revolution, jak choćby zwinniejsze cofanie się przed przeciwnikiem czy wyrzucenie nieprzejrzystego dla początkujących systemu bound. Więcej rozbłysków, kolorowych płomieni i innych efektów specjalnych. Siódmy Tekken chce być jak najbardziej przystępny tak dla nowych graczy, jak i dla nowych widzów, mocno inwestując w oślepiający blichtr i różne furtki, dzięki którym nowicjuszom łatwiej będzie podjąć w miarę równą walkę z lepszymi od siebie.

Mimo stale dodawanych nowości podstawy mechaniki Tekkena nie zmieniają się od lat – cztery przyciski odpowiedzialne za różne kończyny, „wystukiwanie" kombosów niczym numerów na klawiaturze telefonu, dwieście metod podnoszenia się z podłogi przy pomocy różnych kombinacji guzików, na najwyższym poziomie wtajemniczenia ciągłe anulowanie backdashów „po koreańsku", przez które postacie w turniejach nierzadko wydają się wibrować. Główne zmiany, które wprowadza siódma część serii, to Power Crush (potężny atak, którego animacji nie sposób przerwać średnimi i wysokimi ciosami, ale który można łatwo przebić rzutami i niskimi uderzeniami), Rage Arts (kinowe specjale w stylu superów ze Street Fightera) oraz Rage Drive (znaczne wzmocnienie zwykłej serii ataków przy niemal wyczerpanym pasku życia). W zeszłym roku społeczność fanów wersji automatowej podzieliła się przez te nowinki, ale większość tekkenowych amatorów wydaje się nimi zachwycona.

Siódemka prawdopodobnie zakończy wieloletnią sagę o DIABELSKIM GENIE.

Bijatyka jako środek przekazu

Serca bijatykowego amatora nie da się zdobyć jednak bez solidnego trybu historii, co udowodnił boleśnie choćby wspomniany Tag Tournament 2. Dlatego tym razem **Namco mocno przykłada się do stworzenia wciągającej kampanii** i niewykluczone, że dostarczy najlepszą w gatunku od paru dobrych lat. Jej fabuła ma zwieńczyć wątek krwawych porachunków rodu Mishima, stawiając w centralnych rolach seniora Heihachiego, wiecznie wściekłego Kazuyę i młodego Jina. Wątki innych postaci mają się z nimi splatać (patrz: debiutant Claudio, egzorcysta umiejący poskromić diabelski gen Mishimów – Heihachi najpierw próbuje przekonać go do swoich racji, a następnie pobić) lub rozgrywać osobno, pod wpływem głównego wątku (koci strój debiutantki Lucky Chloe nie pasowałby do poważnej historii).

Gościnnie w trybie historii wystąpi Akuma ze Street Fightera. Tak jak w grach Capcomu, tu też zostanie wyposażony w pasek superów.

W bijatykowych fabułach nie ma jednak oczywiście co liczyć na głębię. **Ważna jest akcja, a ta zrobiona jest tu pierwszorzędnie.** Mnóstwo specjalnych modeli postaci (patrz: ramka), lokacji zrobionych specjalnie na potrzeby kampanii... i wreszcie diabelnie efektowne walki. Sam testowałem tę z Akumą ze Street Fightera – starannie zaplanowana choreografia starcia, umiejętnie wplecione QTE i wysokobudżetowe cutscenki dzielące kolejne etapy walki z Heihachim zupełnie przysłoniły mi typowe wady AI. Fani mordobiciowych kampanii będą zadowoleni. CDA

CIESZY

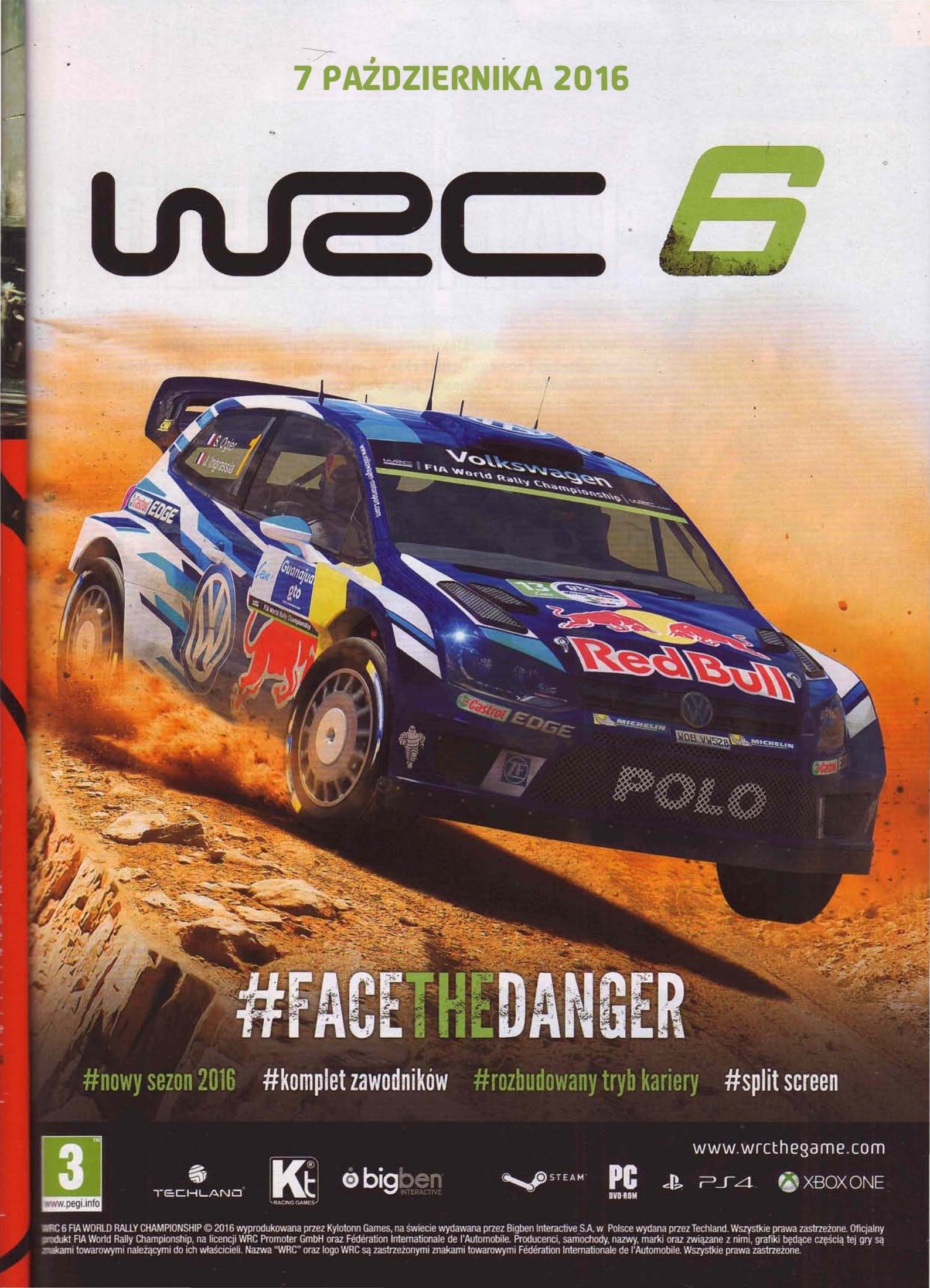
- to Tekken...
- ...któremu większe efekciarstwo służy...
- ...zwłaszcza w trybie historii
- to Tekken na PC!

NIEPOKOI

- na razie nic szczególnego

7 PAŹDZIERNIKA 2016

WRC 6



#FACETHEDANGER

#nowy sezon 2016 #komplet zawodników #rozbudowany tryb kariery #split screen

3 www.pegi.info

TECHLAND KT RACING GAMES bigben INTERACTIVE

www.wrcthegame.com

STEAM PC DVD-ROM PS4 XBOX ONE

WRC 6 FIA WORLD RALLY CHAMPIONSHIP © 2016 wyprodukowana przez Kylotonn Games, na świecie wydawana przez Bigben Interactive S.A. w Polsce wydana przez Techland. Wszystkie prawa zastrzeżone. Oficjalny produkt FIA World Rally Championship, na licencji WRC Promoter GmbH oraz Fédération Internationale de l'Automobile. Producenci, samochody, nazwy, marki oraz związane z nimi, grafiki będące częścią tej gry są znakami towarowymi należącymi do ich właścicieli. Nazwa "WRC" oraz logo WRC są zastrzeżonymi znakami towarowymi Fédération Internationale de l'Automobile. Wszystkie prawa zastrzeżone.

- PRODUCENT: EA DICE
- DATA WYDANIA: 21 PAŹDZIERNIKA 2016
- JAK ZAGRAĆ: CZEKAĆ NA PREMIERĘ
- MULTI: DO 64 OSÓB
- WWW.BATTLEFIELD.COM
- GATUNEK: FPS

JUŻ GRALIŚMY!

BATTLEFIELD 1™

Czasem ma w opiece, czasem sam opieka: **enki**

Wiele można zarzucić Elektronikom, ale dając ograć każdemu chętnemu otwartą betę nowego Battlefielda – z wszystkimi jego błędami, niedoróbkami i ograniczeniami – zachowali się nadzwyczaj odważnie. Czy ugryźli się przez to sami w tyłek, to już inna sprawa.

Rodzajów fanów Battlefieldów jest zatrzęsienie. Każdego przyciąga do serii coś innego, każdy ma swoje preferencje i doświadczenia, i choćby stanęło na głowie, DICE nie zadowoli ich wszystkich. Truję, ale tylko po to, by już na wstępie wyłuszczyć mój „bitwopolowy" bagaż. Wyłączając epizody z nowszymi odsłonami serii, są nim przede wszystkim długie godziny spędzone w trybie rush w Bad Company 2. Lepszego Battlefielda do dziś nie widziałem. Przez ten pryzmat należy niniejszym odczytywać to, co w otwartej becie BF1 – która pozwalała pohasać po mapie Sinai Desert w trybach rush i conquest (w ramce Allor pisze za to, co zobaczył na Gamescomie) – przykuło moją uwagę.

Zbieram chleb suchy...

Rollercoaster wrażeń rozpoczął się dla mnie od prawdziwie zamaszystego kiwania głową z uznaniem nad projektem rozległej mapy, która w trybie conquest dostępna jest w całości. Wraz z ciasną wioską na północy, interesującym topograficznie kanionem na wschodzie, ruinami nieco na południe od niego i rozległą pustynną połacią zajmującą jej większość. Rozstawiono na niej aż siedem flag do przejęcia. System punktacji determinujący zwycięstwo oparto wyłącznie na tym, ile obozów i przez jak długi czas jest w posiadaniu danej strony (nawiązując do historycznej bitwy o Magdhaba, ścierają się tu siły imperiów brytyjskiego i osmańskiego). Nie wpływa na niego liczba zabójstw, więc o ile nie raz dane mi było paść ofiarą wrednych, leniwych snajperów zabunkrowanych gdzieś na wzniesieniach, pędząc jako medyk w ogień walki, miałem nad nimi moralną przewagę – oni nie przejmowali celów, a ja tak.

Pierwsze rozczarowanie przyszło chwilę później, w momencie, gdy uświadomiłem sobie, że cała ta pierwszowojenna estetyka – fikuśne mundury, prymitywne karabiny i trójpłatowce pyrkające nad głowami – **to tylko świeża warstwa farby nałożona na wiekowy, ograny system rozgrywki**. Ślicznej farby, wymuskanej do najmniejszego detalu i do tego (jakkolwiek to zabrzmi) świetnie brzmiącej. Ale, kurde, grałem w to już wiele razy, znam schematy od podszewki i naprawdę łaknę – zwłaszcza w roku, który dał nam Overwatcha – czegoś odkrywczego.

Na szczęście nie jest pod tym względem fatalnie i buzia uśmiechała mi się za każdym razem, gdy dane mi było zaobserwować destrukcyjne efekty ładunków wybuchowych odpalanych w okolicy zabudowań oraz gdy chwytałem w ręce miotacz ognia (jedną z trzech spawnujących się co jakiś czas superbroni). **Moją ulubioną nowością zdecydowanie stał się kuń.** Kuń ma w zestawie cztery rącze, okute nogi, sympatyczny, mocny sztucer oraz szabelkę, którą bardzo, ale to bardzo przyjemnie kosi się wrednych, leniwych snajperów. Kuniem można szybko dostać się za plecy nacierającej drużyny, uciec przed czołgiem za wydmę czy pogalopować do odległego punktu E i posłużyć jako punkt spawnu dla drużyny, by chybcikiem go przejąć. Oczywiście jeżeli gramy w trybie conquest.

W rush? Czekaj, no... w rush?!

Gdy odpaliłem mój niegdyś ulubiony rush, mina mi szybko zrzedła. Na Sinai Desert przeznaczono dla tego trybu wschodni „korytarz", łącznie z ruinami i kanionem, których atakowanie i obrona za każdym razem przeciągały się w żmudną wojnę podjazdowo-okopową. Prawie, jakbym, he, he, trafił na front pierwszej wojny światowej. Oczywiście dużo więcej satysfakcji sprawia tu współpraca ze zgraną ekipą, bo i skala, i limit graczy są tu odpowiednio mniejsze. Ja na taką nie trafiłem. Trafiłem za to na

Przemalowany Battlefield. Bawi, ale po staremu.

wrogi czołg, który jakby nigdy nic wjechał sobie na występ skalny jakieś 20 metrów nad terenem, który miałem chronić, i z właściwą sobie brytolską flegmą kichał w dół śrutem z tej swojej cholernej lufy, śmiejąc się przy tym do rozpuku (to ostatnie mogłem sobie dopowiedzieć).

Bardzo możliwe, że na innych mapach lub po poprawkach tryb ten zyska nieco więcej charakteru i pozwoli rozwinąć skrzydła na bardziej kreatywne sposoby niż gromadzenie się na skałach i ostrzał prowadzony z przewagą wysokości. Inna rzecz, że część mojej frustracji na pewno wiązała się z tym, że **bardziej niż w conqueście miałem tu wrażenie déjà vu, i to sprzed wielu, wielu lat**. Ganiając wokół skał, co i raz to spoglądałem na pobliskie tory kolejowe. Marzyłem, by jak najszybciej znów wskoczyć do podboju, gdzie przegrywająca drużyna zyskuje dostęp do opancerzonego pociągu.

Kolej na lądowanie

„Ciuchcia" (jeżeli nazwa ta jeszcze nie funkcjonuje w fandomie, to zgłaszam ją pod rozwagę) daje radość w dwójnasób. Jeżeli jest po twojej stronie, możesz się zrespawnować w którymś z jej wagonów i przez następnych kilka minut we względnym bezpieczeństwie prowadzić ostrzał z działek, zgarniając punkty za zdobywanie flag D i G. Jeżeli pojawiła się po stronie wroga, masz znakomity, tłusty cel do ostrzału przy pomocy ciężkich dział lub do zasypania bombami spod nieba.

A skoro już o samolotach mowa, fruwając nad głowami, robią świetny klimat i czasem miło jest wskoczyć za stery, by siąść na ogonie jakiemuś domorosłemu Czerwonemu Baronowi. Na dłuższą metę jednak mam wrażenie, że w kontekście conquestu (ha!) są niczym więcej niż drogimi zabawkami. Samolotem, podobnie jak wrednym, leniwym snajperem, flagi nie przejmiesz. Możesz we flagę wlecieć. Albo dostać się gdzieś szybko i wyskoczyć na spadochronie. **Ale większego sensu wywydłużonych starciach powietrznych nie znalazłem.** Zdecydowanie bardziej wolałem wsiadać w jednoosobowy lekki czołg i szczując wrogą piechotę śrutem, wspierać natarcie moich śniadych lub bladych ziomków.

Wicher wieje w twarz

Kończąc listę skarg i zażaleń, muszę jeszcze wspomnieć o burzach piaskowych i życiu po śmierci. Pustynne zawieruchy pojawiają się na polu bitwy losowo. Co prawda, czynią bezużytecznymi wrednych, leniwych snajperów, ale równie nieprzyjemnie obchodzą się i z pozostałymi klasami. Gdy pierwszy raz znalazłem się w chmurze kurzu, było niesamowicie. Prawie że czułem piasek przesypujący się w gaciach. Tyle że wszyscy wówczas ruszyli do szturmu przez otwarte tereny, wykorzystując ten tymczasowy kamuflaż, i z gry zawierającej pewne – nikłe, bo nikłe, ale jednak – taktyczne elementy zrobiła się rąbanka dla krótkowidzów. Doceniam zatem wysiłek włożony w przygotowanie tego elementu, ale nie popieram. Tym bardziej że **internetowi śledczy domniemali, iż efekty pogodowe sterowane są w grze ze strony klienta, a nie serwera**, wobec czego obrotni hakerzy potencjalnie będą mogli w przyszłości wyłączyć je u siebie i strzelać do reszty jak do kaczek.

A co z tą śmiercią? A to, że podczas oczekiwania na wskrzeszenie przez medyka (strzykawą oczywiście) nie da rady grzebać jednocześnie w ekwipunku i dobrać sobie sprzętu po respawnie. Da radę to zrobić tylko po zrezygnowaniu z chęci ewentualnego zmartwychwstania... Co frustruje wystawiających się na ostrzał, pędzących w stronę ofiar medyków jak ja.

Bagnet na broń?

Do premiery już niewiele czasu, ale DICE udowodniło, że jest skłonne szybko odpowiadać na zażalenia i zmieniło m.in. czas trwania starć w podboju z 10 do 60 minut, co wyszło trybowi na dobre. Beta pełna była błędów (o których nie wspomniałem tu, bo to w końcu beta) i mam nadzieję, że developerzy właśnie srogo je łatają. Słyszałem skrajne opinie graczy – od natychmiastowego zamówienia przedpremierowego do natychmiastowego anulowania zamówień złożonych wcześniej. Mnie sam Sinai Desert, jakkolwiek śliczny i przyjemny, nie przekonuje do tego, że będę po premierze piwniczył z maską przeciwgazową na twarzy. No, ale podobnie było w przypadku przywołanego tu już Overwatcha, a skończyło się, jak się skończyło. **ICDA**

Okiem Allora

Na Gamescomie miałem okazję zagrać także na drugiej z map testowych, po polsku znanej jako Blizna Saint-Quentin, i znacznie bardziej klimatycznej niż Synaj. Choćby dlatego, że więcej tu zieleni, a prócz ruin znajduje się na niej także nietknięte (w każdym razie na początku bitwy) francuskie miasteczko. I kilka stanowisk artyleryjskich, więc model fizyczny ma sporo do roboty. Kolejny plus to długie linie okopów i Marki, które pozwalają na prowadzenie bardzo skutecznego ostrzału z karabinów maszynowych i dwóch sześciofuntówek. Wisienką na torcie był zaś zeppelin, choć... i tak wolałem siedzieć w Marku.

Okiem Krigora

Jeju, jeju, jeju! Jakie te porozstawiane po mapie działa są fajne! Przeładowujesz po każdym strzale, sam zaś strzał sprawia, że czujesz moc niczym Leia podduszana przez Vadera. Oryginalność to wielka zaleta tego tytułu. Jednocześnie na każdym niemal kroku czuć, że to stary Battlefield. A skoro już padło słowo „moc", to nie sposób odnieść tej pierwszowojennej strzelaniny do Battlefronta. Cóż, podobieństwa są. Czy to rozwiązania zastosowane w interfejsie, czy choćby głupi fakt, że do samolotów wsiadamy od razu, w powietrzu. Nie ma lotnisk, nie ma zaplecza. Ale nie oceniam, pogramy w pełniaka, zobaczymy.

CIESZY

- podbój na ciekawej, rozległej mapie
- kunie!
- pociąg!
- destrukcja!
- punktacja za przechwytywanie, nie zabijanie w podboju

NIEPOKOI

- stary BF w nowym przebraniu
- zasadność samolotów
- tryb rush
- co z tą śmiercią?

JUŻ GRALIŚMY!

- PRODUCENT: **AMPLITUDE STUDIOS**
- DATA WYDANIA: **NIEZNANA**
- JAK ZAGRAĆ: **CZEKAĆ NA OTWARTĄ BETĘ**
- MULTI: **DO 8 OSÓB**
- WWW.ENDLESS-SPACE.COM

- GATUNEK: **STRATEGICZNA**

ENDLESS SPACE_2

Zobaczył nieskończoność: **Krigore**

Gdy zapytałem twórców, co uważają za największy błąd popełniony w Endless Space, stwierdzili – zgodnie zresztą z tym, co pamiętam – że jest to przesadne skomplikowanie w kwestii zarządzania i niemożność przewidzenia skutków posunięć w późniejszych etapach gry. I wygląda na to, że w „dwójce" skupili się na poprawieniu tych elementów.

By ogarnąć interfejs w Endless Space 2, nie trzeba poświęcić wielu godzin. Już parę chwil z grą pokazuje, że nawet tak zaawansowaną strategię można przedstawić w sposób przystępny i sprawiający, że człowiek jako tako obyty z grami 4X po prostu usiądzie i zacznie grać, co najwyżej doczytując gdzieś po drodze, co do czego służy. Niewątpliwie więc **dobry interfejs będzie zaletą tej gry. Niejedyną zresztą.**

W kosmosie nikt nie usłyszy...

Ponownie dostaniemy zróżnicowane rasy. Na swój początek przygody wybrałem The Lumeris. To lud wewnętrznie podzielony na frakcje współpracujące ze sobą na zasadzie rodzin mafijnych, których głową jest szef wszystkich szefów – w grze akurat płci żeńskiej, bynajmniej nie słabszej. Nieprzypadkowo zresztą twórcy nawiązują do filmu Scarface i jego głównego bohatera. To stronnictwo nastawione na handel i zbijanie interesu. Zamiast kolonizować planety mogą je po prostu wykupywać, a w późniejszym czasie – jak zaznaczają twórcy – sprzedawać z zyskiem. Gra się nimi świetnie, choćby z tego względu, że w porównaniu do innych mają więcej opcji związanych z ekonomią – jeśli ktoś preferuje właśnie ten styl gry, na pewno przypadną mu do gustu.

Oprócz nich rzuciłem okiem na Vodyani – to rasa zapatrzonych w technologię fanatyków religijnych, których niegdyś od zguby uratowało przejęcie przez ich przywódców artefaktów starożytnej rasy Endless. Ci, którym się to udało, uważani są obecnie za bogów. I rzeczywiście: bohaterowie tej rasy wyróżniają się nadzwyczajną siłą, a ich poddani przemierzają kosmos w gigantycznych statkach, podbijając niewierne ludy i nawracając ich na jedyną słuszną wiarę.

Niezależnie od tego, na którą rasę się zdecydujemy, przyjdzie nam ścierać się w kosmosie, którego kształt został nakreślony lata temu przez Master of Orion. To podzielona na układy, wcześniej zdefiniowana według wielkości, wieku i kształtu galaktyka – między gwiazdami i okrążającymi je planetami poruszamy się arbitralnie wytyczonymi tunelami nadprzestrzennymi. **Galaktyczny tort może podzielić wśród siebie nawet ośmiu graczy, a jako że głównych stronnictw jest tyle samo – możemy liczyć na spore zróżnicowanie.** Każda z ras ma na wyposażeniu unikatowych bohaterów, technologię oraz styl gry. Mało tego! Oprócz głównych zawodników galaktykę zajmują również pomniejsi: to aż 16 sterowanych przez komputer ras podzielonych wedle kultury i ideologii. Każdą z nich można podbić lub na drodze dyplomacji wciągnąć pod skrzydła własnego imperium. Oczywiście nie bez konsekwencji.

...jak Craversi zjadają twoją rodzinną planetę(*)

To, jakie stronnictwo wybierzemy na początku gry, warunkować będzie rozkład politycznych sił w senacie – no, przynaj-

Endless Legend i morze

Czekając na możliwość zagrania w Endless Space, pogadałem z twórcami innego, bardzo fajnego tytułu tego samego studia – Endless Legend. Okazuje się, że chłopaki niedługo będą wypuszczać kolejne już duże rozszerzenie dla tej strategicznej turówki w klimatach fantasy. Tym razem przed graczami otworem staną morza oblewające kontynenty, na których poprzednio toczono boje. Pojawi się nowe stronnictwo, będą morskie twierdze, dla których będziemy mogli wykonywać różne zadania, a których przejęcie pozwoli kontrolować ocean, do jakiego są przypisane. W akcji widziałem między innymi okręty i bitwy morskie, różnego rodzaju potwory, a także zmieniającą się co turę pogodę. Żeglujący po morzach będą smagani wichrem, osiądą na mieliznach, a pole ich widzenia poważnie ograniczy unosząca się nad wodami mgła. Premiera dodatku? Niby nie wiadomo, ale patrząc na stopień zaawansowania prac, to najpewniej kwestia najbliższych miesięcy.

Bitwy wyglądają efektownie. Bezpośredniego wpływu na wydarzenia nie mamy, można jednak wybierać między różnymi scenariuszami zachowania jednostek przed starciem.

Zabawa w politykę będzie jednym z ciekawszych elementów gry.

Jak to w tego rodzaju grach bywa, planety opisane są szeregiem statystyk.

mniej na początku. Wybrani przeze mnie The Lumeris są pacyfistami z natury; nic przecież nie sprzyja gromadzeniu pieniądza bardziej niż pokój, nie? W miarę rozkręcania się zabawy pojawiać się jednak zaczęły inne partie, które odzwierciedlały decyzje, jakie podejmowałem. Klucz jest prosty: gdy wojujemy, w siłę rosną militaryści, jeśli stawiamy mocno na naukę – partia technologów na pewno znajdzie się w parlamencie po kolejnych wyborach. Oprócz tego wpływ na rozkład sił mają podbite lub przyłączone do naszego imperium ludy – tym bardziej, im ideowo odbiegają od dominującego gatunku. Cały ten polityczny magiel to nie przypadek: w zależności od składu senatu możemy zyskiwać bądź tracić dostęp do określonych aktów prawnych. W praktyce wygląda to wszystko trochę jak perki z gier RPG i bardzo wzbogaca zabawę.

To samo zresztą można powiedzieć o bohaterach: są świetnym urozmaiceniem monotonii wciskającej się między kolejne tury. Każda z ras ma swoich liderów: nie ma ich wielu (maksymalnie kilku na frakcję), ale za to mogą pełnić zróżnicowane funkcje. Nic nie stoi na przeszkodzie, by postawić ich na czele flo y, obsadzić planetę lub wysłać do senatu, by tam swoimi talentami wspierali nasze dążenia. **Bohaterowie w Endless Space 2 są nieśmiertelni i rozwijają się w miarę postępów w grze** – da się im rozdzielać talenty w trzech obszarach, przez co możliwe jest tworzenie wysoko wyspecjalizowanych jednostek, które znajdą zastosowanie w jedynym tylko obszarze. Świetna sprawa!

Oprawa robi wrażenie. Grałem w dość wczesną jeszcze wersję i trochę tymczasowych rozwiązań tam było, ale już teraz można rzec, że **będzie to jedna z najładniejszych strategii w historii gatunku**. Kosmos jest tutaj po prostu piękny. Nic dobrego za to jak dotąd nie można powiedzieć o stabilności: Endless Space 2 wiesza się jak maklerzy podczas kryzysu finans wego, do tego często uszkadzając sejwy. Twórcy zarzekają się, że wiedzą, gdzie jest problem, i wszystko zostanie poprawione. Wierzę im, tym bardziej że od ręki potrafili naprawić zepsute zapisy – ale nie będę miał oporów, by powiedzieć „sprawdzam" już po premierze gry. **|CDA|**

(*) Wejścia do niektórych pomieszczeń w Amplitude Studios ozdobione są sentencjami. Pierwsza ich część to początek jakiegoś powszechnie rozpoznawanego cytatu, druga zaś nawiązuje do wybranego i pasującego do kontekstu elementu z serii Endless Space, a najczęściej również roli, jaką odgrywa dane pomieszczenie. Końcowy efekt zachwyca tym bardziej, że powstałe w ten sposób cytaty są ozdobione szkicami.

CIESZY

- **bardzo fajny, prosty do ogarnięcia interfejs**
- **zróżnicowane stronnictwa**
- **aż osiem dróg do zwycięstwa**
- **głębia mechaniki**
- **ładna grafi a**

NIEPOKOI

- **na razie gra jest bardzo niestabilna**

REKLAMA

CHRIS EVANS · ROBERT DOWNEY JR. · SCARLETT JOHANSSON · SEBASTIAN STAN · ANTHONY MACKIE · DON CHEADLE · JEREMY RENNER · CHADWICK BOSEMAN · PAUL BETTANY · ELIZABETH OLSEN · DANIEL BRÜHL

MARVEL

WOJNA BOHATERÓW

KAPITAN AMERYKA

NA BLU-RAY 3D™, BLU-RAY™ I DVD!

PO CZYJEJ STRONIE JESTEŚ?

REKLAMA

ŚWIAT Seriali

KENTUCKY ROUTE ZERO

Seks w małym miasteczku

AŻ 7 stron!

THE DREAM MACHINE

Przygodówka jak ze snu

5 GROWYCH SERIALI:

Gorące romanse!
Zaskakujące zwroty akcji!
Ciekawostki z planu!

MINECRAFT: STORY MODE

z Notchem na dobre i na złe

Hitman

Gorąca noc w Bangkoku

King's Quest

Król poszedł pod skalpel

Kosi seriami: **Redakcja**

Jesień to dobry czas na nadrabianie zaległości, także serialowych. Tyle że niełatwo się w ich programowej wielości odnaleźć, o wielu odcinkowych grach pisaliśmy zresztą pobieżnie lub nie wracaliśmy do nich przez długi czas. To właściwy moment, by wrócić do rozpoczętych wątków i sprawdzić, jak rokują te z serii, które wciąż oczekują na finał.

Hitman

PC, PS4, XBO **18**

Gatunek: akcja/skradanka

Producent: Io-Interactive
Dystrybutor: Cenega
Cena: 249 zł (pełen zestaw), 42 zł (jeden odcinek)
Wersja PL: napisy
Multi: brak
Graliśmy na: PC
Demo: brak

Recenzja nie uwzględnia piątego odcinka, który zaplanowano na 27.09, a zatem: już po kioskowym debiucie CDA 11/2016.

Miał opory przed skradaniem się na punkty: **Cross**

Kiedy po raz pierwszy spisywałem swoje wrażenia z Hitmana, poradziłem, by zabawę zacząć dopiero po premierze wszystkich odcinków. Sam od dłuższego czasu ograniczałem kontakt z grą do pobieżnego sprawdzania nowych aktualizacji – i teraz tego żałuję.

Nadal doceniam postęp technologiczny serii, ogrom każdego poziomu i pozbycie się wad mocno nierównego Rozgrzeszenia, ale jednocześnie z odcinka na odcinek coraz bardziej **frustruje mnie, jak wiele rzeczy Io-Interactive mogłoby tu zrobić lepiej.**

Litania do Io-Interactive

System Możliwości wyświetla nam w formie „listy zakupów" każdy dostępny plan zabójstwa, co zabija uczucie improwizacji – po wyłączeniu podpowiedzi część metod służących do wykończenia celu jest zaś bardzo nieczytelna. Tytuł wyraźnie zaprojektowano z myślą o eksperymentowaniu i ciągłym zapisywaniu gry, przez co próby zdobycia najwyższej rangi bez save'ów są mniej przyjemne niż w poprzedniczkach.

Developerzy mimo upływu lat nie potrafią dać graczowi szansy, by po wykryciu przez wroga Agent 47 mógł w ciekawy sposób zapanować nad sytuacją – w większości przypadków cały poziom dostaje świra tak bardzo, że lepiej od razu wczytać grę. **AI mimo licznych łatek nadal często wariuje** – pewnego razu stałem między policjantem a skarżącym mu się na mnie sklepikarzem, by po chwili patrzeć, jak biegną w siną dal mnie znaleźć (słów niemam tężna zachowania tłumów, które na strzelaniny reagują totalną apatią, co mógłbym wybaczyć, gdyby Io nie zrobiło tego lepiej niecałe 10 lat temu w tokijskim klubie z Kane & Lynch: Dead Men). **Fabuła nadal jest pozbawiona jakiegokolwiek fascynującego konceptu, co kilka tygodni serwuje kolejną kliszę z hollywoodzkiej podróbki Bonda.** A jeśli chodzi o nowe filmy z 007, to są aż nazbyt ewidentnie główną inspiracją kompozytora, któremu niestety daleko do znanego z poprzednich części Jespera Kyda. Problemem jest też model dystrybucji gry, który praktycznie „z automatu" odziera mordercze wojaże Agenta 47 z uroku wcześniejszych części. Contracts czy Blood Money po każdym perfekcyjnym zabójstwie rzucały gracza w zupełnie nowy zakątek świata, przez co nie pozwalały się sobą znudzić. Tu cały czas między aktualizacjami spędzamy na wyciskaniu ostatnich soków z doskonale znanych już lokacji.

Ulotna przyjemność

Te wszystkie wady są wyjątkowo frustrujące, bo **jeśli spojrzeć wyłącznie na mechanikę, nowy Hitman to najlepsza odsłona serii.** Dla jej hardkorowych fanów największą wadą mojej ukochanej części, czyli Blood Money, był stanowczo zbyt prosty system przebrań Agenta 47. Sam nie miałem nic przeciwko totalnej niezawodności różnych wdzianek, bo w pierwszych częściach bycie rozpoznawanym pod przykrywką odbywało się na zupełnie niezrozumiałych i często frustrujących zasadach. Tu osiągnięto jednak idealny kompromis między klasykami a Krwawą Forsą – poznać nas mogą jedynie specjalnie oznaczeni enpece, czemu towarzyszy czytelny znacznik. Ogólnie interfejs jest elegancki, a lokacja z najnowszego odcinka (Bangkoku) to najładniejsza miejscówka dotychczas.

To jednak nie najnowszy epizod kazał mi żałować, że wcześniej nie doceniałem tej gry, ale to, co działo i wciąż dzieje się wokół niego. Mowa mianowicie o wyjątkowych „ulotnych celach", które pojawiają się w grze tylko raz i na zabicie których mamy przez kilka dni tylko jedną szansę. **Rzecz, którą zbyłem przed premierą jako nieistotny bajer, ku mojemu zaskoczeniu okazała się gwoździem programu,** w który włożono naprawdę dużo pracy (sporo tu unikalnej zawartości, niedawno celem był nawet znany aktor Gary Busey). Gdy ma się tylko jedną szansę, budzące tęsknotę napięcie z wcześniejszych części wraca z podwójną siłą, a wszystkie inne tryby – zadania z kampanii, kontrakty tworzone przez użytkowników – okazują się jedynie treningiem do Misji Na Jeden Raz. **Jeśli jesteście fanami Hitmana, a jeszcze nie kupiliście nowej części, zróbcie to właśnie dla ulotnych celów.** Takich dreszczyków emocji nie znajdziecie nigdzie indziej, a są one niestety – zgodnie z nazwą – zbyt ulotne, by czekać z grą dłużej. |CDA|

OCENA 7

GRYWALNOŚĆ	7
WIDEO	8
AUDIO	7

+ najlepsze mechanizmy w serii
+ niesamowita grafika i skala poziomów
+ genialny tryb ulotnych celów

– kampania nie dorasta do pięt np. Blood Money
– dziwne lub niedopieczone mechanizmy, z którymi trzeba nauczyć się żyć
– fabuła idzie donikąd

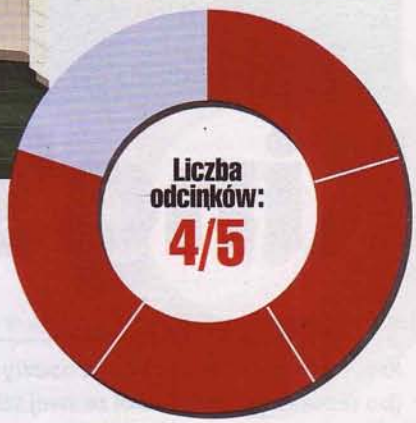
– Na scenie szukam inspiracji, fascynacji, synekdochy – mówi Jonebug, gwiazda.

W tym odcinku Conway udaje się do przystojnego doktora Trumana. Czy prawdziwa miłość przezwycięży niedawne urazy?

PC ?

Gatunek: przygodowa

Producent: Cardboard Computer
Dystrybutor: Steam
Cena: ok. 100 zł (22,99 €)
Wersja PL: brak
Multi: brak
Demo: brak
PC: Win 7/8, CPU 1 GHz, 512 MB RAM, działająca karta graficzna



Kentucky Route Zero

Szukał zaginionej autostrady: **Papkin**

Przemycający ogień Prometeusz, ruszający na wojnę trojańską Odys, oswabadzający królewnę Shrek, przekradający się przez Shadow Moses Snake i nauczający miłosierdzia Chrystus... mają wiele wspólnego!

Naszą żonglerkę postaciami podsumował półwieku temu Joseph Campbell, światowej sławy religioznawca, który w „Bohaterze o tysiącu twarzy" dowiódł, że niezależnie od czasu, wykorzystywanego medium i szerokości geograficznej mamy tendencje do produkowania opowieści o bardzo podobnej strukturze. Jego wydestylowany z dziesiątek mitologii, legend i podań „monomit" spotkał się z uznaniem środowisk akademickich, ale prawdziwą karierę pojęcia zawdzięczamy Chrisowi Voglerowi. Ów streścił trudne w lekturze dzieło na raptem siedmiu stronach maszynopisu, które przedłożył producentom Disneya. Nie muszę dodawać, że Hollywood zachłysnęło się tym „uniwersalnym przepisem na historię".

Born in the USA

Kentucky Route Zero to jak najbardziej klasyczny mit, częstujący nas zresztą sporą liczbą odniesień do podań starożytnych Greków (jeden z „aktów" bardzo silnie bazuje na opowieściach o greckim Styksie, rzece zapomnienia). Ale daleki byłbym od nazwania gry „jedną z wielu". Przeciwnie, **to smutna baśń przybrudzona tumanami kurzu amerykańskich bezdroży** i opatulona w obłok papierosa marki Marlboro. Co ważne – baśń w swej doniosłości wcale nieskora do patosu.

Jak wiele innych mitów i ten zawiązuje się w całkiem zwyczajnych okolicznościach. Ot, kierowca ciężarówki gubi drogę i zatrzymawszy się na stacji benzynowej, prosi o wskazówki. Rozpoczyna tym samym wielogodzinną podróż, podczas której granica między tym, co rzeczywiste, a tym, co wyśnione, zaczyna się zacierać...

Piękna bestia

Cardboard Computer ujmuje wielkim znawstwem rzemiosła, **studio mistrzowsko operuje i obrazem, i dźwiękiem**. Ich gra częstokroć bawi się kadrem, to uwypuklając, to chowając poszczególne elementy surrealistycznych plansz, z lekka tylko dynamizowanych przez spokojne ruchy kamery. Dialogi i opisy mają w sobie zarówno literackość (boleśnie kontrastującą z prostotą języka gier ze stajni Telltale), jak i intymność nocnej rozmowy, toczonej przez przyjaciół przy kieliszku. To przedziwny tygiel mało istotnych spostrzeżeń, radosnych konfabulacji i szczerych zwierzeń.

To zarazem opowieść, jaką raczej oglądamy, niż w niej uczestniczymy. Point'n'click bezzagadek, co nie znaczy, że nie dostarcza on intelektualnych pieszczot. Próbująca odnaleźć przyjaciółkę Shannon, poszukujący rodziców Ezra i duet rock'n'rollowych muzyków, którzy dołączają do nas podczas kilkugodzinnej wyprawy, to postacie silnie zarysowane, z doskonale kompleksowymi relacjami, ale ich motywacje mogą zastanawiać. Łączy je właściwie wyłącznie ślepy pęd ku realizacji zadania i pewna „zwyczajność", tak miła w sytuacji, w której producenci przygodówek próbują nadać swym (zazwyczaj niezbyt interesującym) postaciom bohaterski nimb.

Kolejne rozdziały mitu Cardboard Computer dzielą długie miesiące i trudno spamiętać ich scenariusze w szczegółach. Zwłaszcza że autorzy mają tendencję do mieszania świata realnego z surrealizmem, do podsuwania graczom pewnych tropów, które jednak nigdy nie dostarczają odpowiedzi na elementarne „o co w tym wszystkim chodzi". Ale gra stanowi coś więcej niż zbiorowisko efektownych epizodów – podróży na grzbiecie gigantycznego orła, spotkania z mechanicznym mamutem czy obcowania z symulacją komputerową, która zyskała samoświadomość. **Kentucky Route Zero, jakkolwiek banalnie by to zabrzmiało, jest okazją, by na chwilę się zatrzymać.** Minimalistyczna oprawa, oszczędne udźwiękowienie i nacisk na Słowo, nie zaś Efekty czy Intensywność, czynią z tej podróży fascynujący przystanek pomiędzy tytułami, jakie od początku mają chwycić gracza za mordę i poniewierać nim aż do napisów końcowych.

Podczas premiery gwiazdy śmiało pozowały na ściankach.

Jeżeli tylko konkluzja dorośnie do tworzonej od czterech odcinków bazy – śmiało będziemy mogli nazwać produkcję jedną z najinteligentniejszych przygodówek ostatniej kilkulatki. CDA

OCENA 8+

GRYWALNOŚĆ 9
WIDEO 8
AUDIO 8

+ doskonale napisana, inteligentna jak rzadko która konkurentka
+ każdy z odcinków zbudowany jest zupełnie inaczej
+ udanie żongluje dziełami kultury
+ z każdą miniczęścią tylko zyskuje!
+ minimalistyczna, ale wysmakowana oprawa

– długie przerwy między kolejnymi „aktami"

King's Quest uczy, że miłość dojrzała może być równie intensywna jak zadurzenie młodych kochanków.

PC, PS3, PS4, X360, XBO 12

Gatunek: przygodowa

Producent: The Odd Gentlemen
Dystrybutor: Steam, PS Store, sklep XBOX
Cena: ok. 110 zł (PC), 125 zł (konsole)
Wersja PL: brak
Multi: brak
Graliśmy na: PC
Demo: pierwszy odcinek za darmo
PC: Win XP/Vista/7, CPU 1,86 GHz, 1 GB RAM, GF 8800 GT/ ATI Radeon HD 4470

King's Quest

W pozycji misjonarskiej znów ustawił się: **Papkin**

Król miewa artretyzm (bo też nadwyręża stawy licznymi QTE), cierpi przez sklerozę (bo też niewiele sobie robi ze swej szlachetnej genealogii) i osteoporozę (bo też jego organizm całkiem wypłukał staroszkolny poziom trudności). No i co z tego, skoro mimo metryki wciąż pokazuje młodzikom miejsce w szeregu?

King's Quest przez lata wyznaczał trendy, by – przy okazji wydanego w 1998 Mask of Eternity – ślepo za trendami podążyć. I polec. Wzorem innych przygodowych celebrytów (Broken Sword, Gabriel Knight, Monkey Island) uznana seria point'n'clicków próbowała przesiąść się na trójwymiar i popełnić mezalians z grami akcji. Upadła wówczas tak boleśnie, że trzeba jej było niemal dwóch dekad, by wreszcie się podnieść.

ALE...

W tym jej „dźwiganiu się" niewiele jest poszanowania dla szlachetnej spuścizny. Centralną postacią pozostaje król Graham (obłędny Christopher Lloyd), który opowiada wnuczce Gwen opowieści z czasów niesłusznie minionych. Te dzieją się pomiędzy scenariuszami kanonicznych fabuł Sierry, nawiązując do nich bardzo nieinwazyjnie. Takie tam – na pałacowych arrasach pojawiają się dawne grafiki koncepcyjne, niekiedy któreś z postaci wymsknie się anegdotka z czasów To Heir is Human. Jest też kilka okazji, by protagonistę uśmiercić, co stanowiło niegdyś znak rozpoznawczy sierrowych „Misji" (także Police czy Space Questów).

Sekwencje shooterowe, QTE, epizodyczność i nieliniowość to już jednak signum temporis. Tyle że tak dobrze wykorzystane, iż pilota serii nagrodziliśmy w CDA ósemką. I wypada mi tę notę podtrzymać, a nawet umocnić swoje stanowisko. O ile pierwszy odcinek miał bardzo oldskulową strukturę (z kilkoma realizowanymi równolegle, dużymi wyzwaniami), częstował masą przedmiotów do wykorzystania i paroma całkiem kreatywnymi łamańcami głowy, dwa kolejne różnią się od niego w sposób fundamentalny.

JAKI?

Rubble Without a Cause stanowi narracyjny eksperyment, który zabiera nas z bezpiecznego getta klasyki w sferę... cóż – monotonii i zarządzania zasobami. Graham wraz z całym Daventry zostaje porwany przez gobliny. My, król, jako jedyni mamy swobodę działania i od nas zależy, komu którego dnia darujemy wcale szczuplutki zapasik żywności czy leki, przedłużając tym samym bytność na tym łez padole. Każdy dzień w kiciu wygląda dość podobnie, a cała trudność polega tu na wykorzystaniu upływającego czasu. Jak i uprzednio sporo zagwozdek możemy rozwiązać na kilka sposobów i w różnej kolejności, co w efekcie tworzy wrażenie wielkiej dowolności. Nawet jeśli w końcówce okazuje się, że te nasze ważkie dylematy były iluzoryczne, warto docenić mroczniejszy (tak wizualnie, jak i fabularnie) wydźwięk. **Odcinek trzeci (Once Upon a Climb) to rasowy romans.** Graham, tym razem wyraźnie starszy, natrafia na wieżę, w której żyją aż dwie marzące o ożenku królewny. Wymowa jest weselsza, a struktura – bardziej telltale'owa. Gra prosi nas, byśmy na niewielkich planszach wykonali niewielkie wyzwania (całkiem pomysłowe), fabularnie pędząc na złamanie karku i nie pozwalając na złapanie oddechu.

WTEM!

Dodajmy świetną oprawę z masą animacji kontekstowych (całkiem poważnie: dowolna z nadreńskich przedstawicielek gatunku wygląda przy tytule na inwalidkę), tekstury sprawiające wrażenie przywleczonych z dioramy, nieliniowość, którą gra wcale się nie obnosi (ba, wręcz wyśmiewa telltale'owe „postać XYZ zapamięta to" czy „ta decyzja będzie mieć znaczenie") i którą wykorzystuje w łamigłówkach. A także znakomitą obsadę (poza Lloydem na uchylenie kapelusza zasługuje Zelda Williams z „tych" Williamsów), więcej niż przyzwoitą długość odcinków, końską dawkę slapstickowych gagów i... fakt, że tytuł próbuje sprezentować nam JAKIEKOLWIEK zagadki (owszem, nadeszły czasy, w których należy o tym pisać WIELKIMI literami).

– Niektóre sceny wymagały fizycznego przygotowania oraz diety na bazie serków wiejskich – zdradza CD-Action król Graham.

Owszem, King's Quest jest za prosty, za mało czołobitny względem legendy oryginału i karzegra zamonotonnymi tułaczkami (zwłaszcza odcinek pierwszy). Ale współdzieli z praszczurem tę samą baśniową podszewkę. I choć zupełnie różny, potrafi oczarować niemal tak samo mocno. **ICDA!**

OCENA 8

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 8
AUDIO 9

+ przepiękna, disneyowska ścieżka dźwiękowa
+ śmieszy, wzrusza, tumani, przestrasza
+ bardzo różnorodna budowa kolejnych odcinków
+ niby korzysta z tych samych środków co Telltale, ale robi to lepiej
+ taka obsada, że klękajcie narody

– za prosta
– wyprzedłużana spacerami
– odcinki 2 i 3 choć ciekawie zbudowane, są jednak krótsze od pilota

Podczas kręcenia wykorzystano elementy scenografii znane ze słynnej „sceny samochodowej", jaka zakończyła karierę Hani Mostowiak w „M jak Miłość".

PC ?

Gatunek: przygodowa

Producent: Telltale Games
Dystrybutor: Steam
Cena: ok. 100 zł (22,99 €)
Wersja PL: brak
Multi: brak
Demo: brak
PC: Win 7/8, CPU 1 GHz, 512 MB RAM, działająca karta graficzna

MINECRAFT
STORY MODE

Recenzja nie uwzględnia ósmego odcinka, który zaplanowano na 13.09, a zatem: już po wysłaniu pisma do drukarni.

Obudził w sobie dziecko: **Davy Strange**

Gdy po raz pierwszy usłyszałem o powstawaniu Story Mode, ze zdumieniem uniosłem brwi i burknąłem pod nosem: „serio?". Po spędzeniu kilku godzin w kwadratowym świecie z zadowoleniem wróciłem do tamtej chwili i odpowiedziałem sobie: „Serio, serio!".

Przytaczam „Shreka" nie bez powodu, bo gdyby nie wszechobecne telltale'owe naleciałości, dałbym sobie uciąć rękę, że to Disney i Pixar czy DreamWorks próbują przetopić swój nowy animowany film dla dzieci na grę przygodową. Nie ma się co oszukiwać – Minecraft: Story Mode to produkt skierowany dla najmłodszych i w żadnym wypadku nie próbujcie do niego podchodzić jako do czegokolwiek innego. Oczywiście jeśli skończyliście szkołę wieki temu i raz na jakiś czas z łezką w oku odświeżacie sobie „Króla Lwa" czy „Toy Story", to Story Mode również powinno się wam spodobać.

Nie mogę się nadziwić, jak bardzo świat Minecrafta nadaje się do opowiedzenia „epickiej" historii. Twórcy zgrabnie wykorzystują fundamenty postawione przez Mojang i z tychże klocków (nomen omen) budują zapadającą w pamięć przygodę. Spotkamy tu człowieka, który spędził lata, przesiadując w Endzie, i wybudował tam sobie ogromną kolorową polankę... zwełny, czyzajdziemy do Far Lands, gdzie „chaos spotyka się z logiką" i wygenerowany tam świat jest sprzeczny z zasadami fizyki. Lokacji odwiedzimy mnóstwo, a w żadnej z nich nie zabawimy na tyle długo, by się którąkolwiek znudzić.

Uderzaj w Q, naciśnij E

Przygodówka czy nie, „Minecraft" w tytule zobowiązuje – zagadki opierają się na własnoręcznym wytwarzaniu i wykorzystywaniu znalezionych przedmiotów. Wszystkie są banalnie proste, ale nie mam tego za złe grze chcącej zabawiać osoby, których szkolny plan lekcji przewiduje jeszcze leżakowanie. **Co kreatywniejsi miłośnicy Minecrafta mogą poczuć się rozczarowani** tym bardziej, że gra ma wzwyczaju podawać rozwiązania na tacy, więc ich wiedza i doświadczenie są tu w ogóle nieprzydatne.

Z wiernym przeniesieniem klockowatego świata wiąże się też pewna przykra sprawa – choć nie można odmówić mu uroku, tak oglądanie wywijających rozpikselowanymi przedmiotami ludzików (i – o zgrozo – ich pełnych ekspresji twarzy) jest na dłuższą metę zwyczajnie męczące. Poziom oprawy ratuje wpasowująca się do wydarzeń muzyka – czy to racząca nasze uszy sielankowym „plumkaniem", czy też szybszym gitarowym riffem. Złego słowa nie powiem także o aktorach użyczających postaciom swoich głosów.

Czy Jesse da się pochłonąć otchłaniom namiętności i spadnie w toń niespełnienia?

Poza tym Story Mode to produkt Telltale pełną gębą – bardzo rzadko mamy okazję, by podczas cutscenki rozłożyć się w fotelu i podrapać po nosie, bo co chwila jesteśmy atakowani koniecznością wybrania jakiejś ograniczonej czasem opcji dialogowej (chociaż można oszukiwać, pauzując grę) lub szybkiego kliknięcia któregoś z przycisków na klawiaturze/myszce. Wbrew powszechnej opinii uważam QTE za przyjemny dodatek sprawdzający się w większości gier, ale twórcy bezczelnie jadą po bandzie. Prawdopodobnie jest to konsekwencją wypuszczenia tytułu również na smartfony, których właściciele są już przyzwyczajeni do kompulsywnego przesuwania palcem po ekranie. Nie mniej charakterystyczne dla Telltale jest zmuszanie nas do podejmowania decyzji, które rzadko mają wpływ na fabułę, a potrafią jedynie w mniejszym bądź większym stopniu zmienić jej przebieg.

Na dobre i na złe

W odbiorze gry przeszkadzał mi też brak spójności postaci – autorytetom zdarza się zachowywać jak rozkapryszonym dzieciom, podczas gdy nasi bohaterowie (faktyczne dzieci) nie robią sobie niczego z sytuacji bezpośrednio zagrażającej im życiu. Wyobraźcie sobie Gandalfa, który na widok Balroga mówi do Froda: „o jej, hehe, chyba zostawiłem włączone żelazko", i bierze nogi za pas, po czym Hobbit wyciąga Żądło i rzuca się z okrzykiem do walki. Ja wiem – łączenie quasi-poważnych historii o ratowaniu świata z wypychaniem protagonistów na głęboką wodę to prawo każdej bajki, ale zawsze mnie to irytowało.

No właśnie – **Story Mode jest jak dobra bajka od Disneya.** Historia kręci się wokół „każdy może zostać bohaterem", a całość podlana jest morałem „nie daj się gnębiącym starszakom, nigdy w siebie nie wątp, przyjaźń jest najważniejsza" i tak dalej. Humor? Do bólu infantylny. Dorośli mogą odbić się od przewidywalnych zwrotów akcji, natomiast dla osób w wieku podstawówkowym będzie to przejażdżka życia – tym lepsza od filmów, że interaktywna. Daje mi to do myślenia – może Telltale, zamiast rozmieniać każdą większą markę na drobne, powinno zająć się tworzeniem zawartości dla najmłodszych na poważnie? |CDA|

OCENA 7

GRYWALNOŚĆ	7
WIDEO	6
AUDIO	7

+ wykorzystany potencjał świata
+ intensywna
+ dla każdego (o ile nie jest uprzedzony wobec „gier dla dzieci")

– do bólu kliszowa (co dla targetu – dzieci – na pewno nie jest wadą)
– nawałnica QTE
– animowany Minecraft męczy oczy

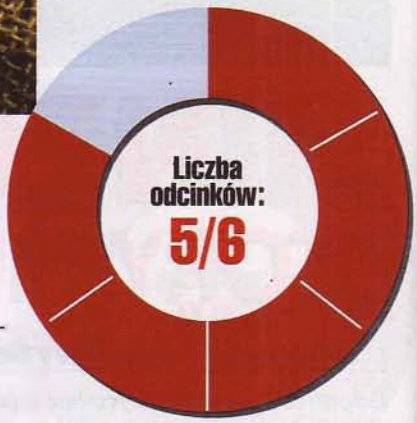
„Nie da się opisać tego cierpienia", zdradził nasz rozmówca, którego zmusiliśmy do ogrania Bohemian Killing.

PC ?

Gatunek: przygodowa

Producent: Cockroach
Dystrybutor: Steam
Cena: 74 zł (17 €, rozdziały da się też kupić osobno)
Wersja PL: brak
Multi: brak
Demo: tak!
PC: Win XP/Vista/7/8/10, CPU 1,8 GHz, 1 GB RAM, grafika dowolna

The Dream Machine



Za milijony kocha i cierpi katusze: **9kier**

Zeszłej nocy skończyłam piąty, przedostatni rozdział The Dream Machine. Położyłam się dwie godziny po północy, a zasnęłam o czwartej. Byłam tak samo podekscytowana jak wtedy, gdy – z burzą szalejącą za oknem i jeszcze większą burzą w sercu – pożegnałam się z czwartym odcinkiem(*).

Tym razem czułam coś jeszcze – przejmujący smutek. Dzieło dwójki „seksownych szwedzkich nerdów" (tak piszą o sobie developerzy z Cockroach) wyrywało mi serce z piersi po kawałku i kiedy uświadomiłam sobie, że jeszcze tylko jeden rozdział, a potem nic, odczułam mieszaninę przerażenia i pustki. Tak wyobrażam sobie lęk przed śmiercią.

Wszystkie dzieci, nawet złe...

The Dream Machine wygrywa z Walking Deadem. Wygrywa z Firewatchem. Wygrywa z Obduction. Wygrywa nawet z Neverhoodem i z serią o goblinach. **Wygrywa w zasadzie z każdą przygodówką, w jaką kiedykolwiek grałam**, i samej trudno mi w to uwierzyć w dobie wymuskanych, trójwymiarowych tytułów. Szwedzki point'n'click nie jest ładny, jeśli zestawi się go z oczekiwaniami typowych współczesnych graczy. Postacie mają zdeformowane twarze, dwuwymiarowe otoczenie w pierwszym odcinku nie jest ani przesadnie pomysłowe, ani nie ma ostrych tekstur, wymagająca technika poklatkowa sprawia, że animacjom brakuje płynności, a dialogi nie są udźwiękowione. Jest w nim jednak coś, czego brakuje większości tytułów, jakie wpadają mi w ręce – napięcie, które każe siedzieć przed ekranem na baczność. The Dream Machine wywołuje większy niepokój niż niejeden horror.

Naturalnie zabawa zaczyna się bardzo spokojnie – do nowego mieszkania wprowadza się młode małżeństwo. Wkrótce odkrywa, że ktoś monitoruje ich sypialnię, co ostatecznie doprowadza do sytuacji, w której Victor Neff – główny bohater – zaczyna podróżować posnach mieszkańców kamienicy. Oniryczne motywy ogrywane były na setki sposobów przez setki twórców i choć Cockroach nie odkryło nowego pierwiastka, by dumnie umieścić go na tablicy Mendelejewa, stworzyło **idealny związek chemiczny. Taki, którego łaknę i bez którego nie chcę żyć.** Połączenie napięcia, staroszkolnych zagadek, których istnienie – zwróćcie uwagę, że nie zdarza się to prawie nigdy – w świecie gry naprawdę jest uzasadnione, a także świetnie napisanych, dojrzałych dialogów.

W jednej z pierwszych scen Victor i Alicia, jeszcze nierozpakowani, siedzą na podłodze nieoswojonego salonu i jedzą śniadanie na przykrytym obrusem kartonie. Niby rozmawiają o śnie Victora, ale w rzeczywistości o tym, co może oznaczać w kontekście ich związku i nowej sytuacji (przeprowadzka, dziecko w drodze). Podobny element próbowało niedawno wprowadzić Uncharted 4, ale tu został on zrealizowany naturalniej i nieporównywalnie lepiej.

...pogrążone są we śnie

Pierwszy odcinek ukazał się w 2010, ostatni pojawi się jeszcze w tym roku. W tym czasie poziom fabuły nie obniżył się ani o centymetr, a skłonna jestem zaryzykować stwierdzenie, że nawet się podniósł. „Senna" konwencja daje twórcom szerokie pole do popisu zarówno w kwestii scenariusza, jak i projektów lokacji. Te, bardzo charakterystyczne i ręcznie wykonane z materiałów takich jak „glina, karton i brokuły", urzekły mnie już w pierwszym rozdziale, ale z czasem developerzy wyraźnie się rozkręcili. Pokazał to już statek pełen klonów Victora (rozdział trzeci), ale prawdziwy postęp widać dopiero, gdy porówna się go z najnowszym odcinkiem, a konkretniej – lasem, po którym grasuje złodziej organów. Ziemia, trawa, żołędzie, kawałki włóczki, wnętrzności, wszystko dopieszczone i ostre jak żyleta. Wymagania sprzętowe (1 GB RAM-u, dowolna karta graficzna...) to kpina, a scenariusz taki, że **gdybyście mieli zagrać w życiu w jedną przygodówkę, niech będzie to ten thriller**.

Na niezadane jeszcze pytanie „skoro jest tak wspaniałą grą, dlaczego skończyłaś piąty rozdział dopiero teraz, skoro wyszedł w listopadzie?" odpowiem od razu. Sesje z Maszyną snów to dla mnie rytuał, do którego podchodzę z nabożnym skupieniem. To uroczystość, której nie mogłabym odbębnić w przerwach między streamami, meczami w LoL-a, pisaniem recenzji czy pracą nad wydaniami specjalnymi. **To najpiękniejsza przygoda, jaka przytrafiła mi się od momentu, w którym zaczęłam świadomie grać.** Zasługuje na to, by poświęcić jej całą uwagę i przeżyć ją bez zaglądania do poradnika. Zwłaszcza że po premierze szóstego rozdziału prawdopodobnie nigdy nie zagrasz już w bardziej wartościowego point'n'clicka. |CDA|

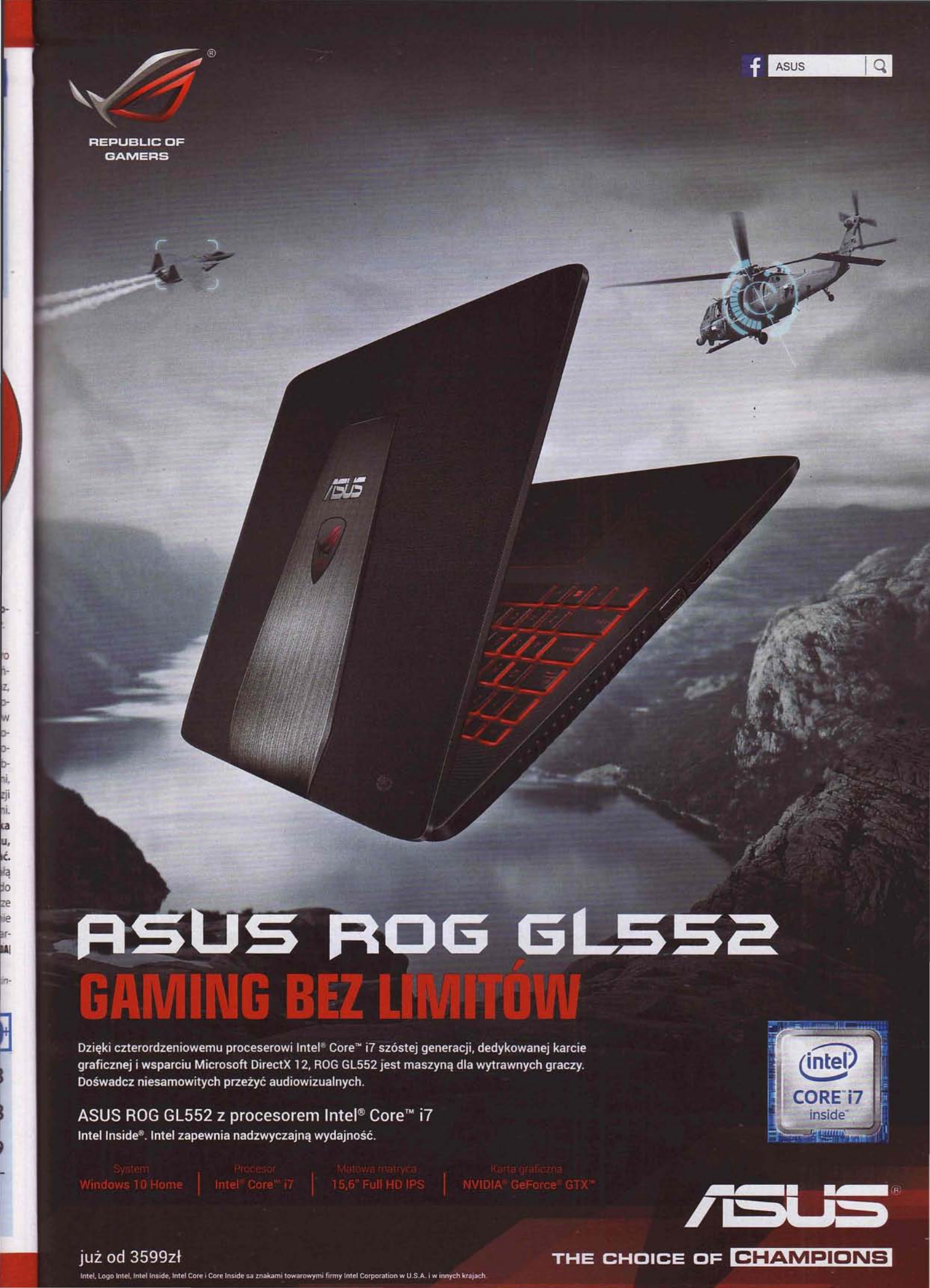
(*) Moja recenzja pierwszych czterech odcinków w CDA 10/2013.

Victor Neff na jachcie, na którym chwilę później odbyła się narkotykowa orgia. Fotorelacja w następnym numerze!

OCENA 9

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 8
AUDIO 9

+ przygodówka wszech czasów
– jeszcze tylko jeden odcinek


REPUBLIC OF GAMERS
ASUS
ASUS ROG GL552
GAMING BEZ LIMITÓW
Dzięki czterordzeniowemu proceserowi Intel® Core™ i7 szóstej generacji, dedykowanej karcie graficznej i wsparciu Microsoft DirectX 12, ROG GL552 jest maszyną dla wytrawnych graczy. Doświadcz niesamowitych przeżyć audiowizualnych.
ASUS ROG GL552 z procesorem Intel® Core™ i7
Intel Inside®. Intel zapewnia nadzwyczajną wydajność.
intel CORE i7 inside
System Windows 10 Home
Procesor Intel® Core™ i7
Matowa matryca 15,6" Full HD IPS
Karta graficzna NVIDIA® GeForce® GTX™
ASUS
THE CHOICE OF CHAMPIONS
już od 3599zł
Intel, Logo Intel, Intel Inside, Intel Core i Core Inside sa znakami towarowymi firmy Intel Corporation w U.S.A. i w innych krajach.

PEGI 12

- PRODUCENT: BLIZZARD ENTERTAINMENT
- DYSTRYBUTOR: CDP.PL
- CENA: 149 ZŁ PODSTAWKA BEZ ABONAMENTU, 13 €/MIES. ABONAMENT
- WERSJA PL: BRAK
- PC: WIN 7/8/10, CPU 2 X 3,2 GHZ, 4 GB RAM, GF GTX 750 TI/AMD R7 260X
- GATUNEK: MMORPG

CD-ACTION POLECA

WORLD OF WARCRAFT LEGION

Do domu wrócił: **gem**

W nocy z 30 na 31 sierpnia roku pańskiego 2016 rozpoczęła się nowa era w dziejach świata. Wyznaczyła ją premiera szóstego już dodatku do wciąż najpopularniejszego MMORPG z naszego kręgu kulturowego – do World of Warcraft. A imię jego – Legion.

W niektórych lokacjach w grze, zwłaszcza order halls, nie ma jak glewii wcisnąć.

Stosownie, bo nowe rozszerzenie za główny, ale niejedyny temat powtórnie – po The Burning Crusade – bierze demoniczny The Burning Legion. Ale także dlatego, że na drodze tego Legionu stanął inny legion – weteranów, którzy ponownie tłumnie i dumnie stawili się na wezwanie Blizzarda. Twardych danych liczbowych wprawdzie brak – przestali ujawniać je po tym, jak w pół roku stracili 5 milionów graczy – jednak teraz zapewniają, że grających równocześnie jest więcej niż kiedykolwiek w przeciągu ostatnich paru lat. Zdanie to zdają się potwierdzać także obserwacje własne – serwery nagle zapełniły się, a część lokacji bywa wręcz zatłoczona. Mimo to – i właśnie tutaj rozpoczyna się niniejsza lista pochwał – **Legion stanowić może dla MMORPG wzorzec premiery idealnej**. Nowy świat wchłonął te miliony graczy całkowicie naturalnie, co rażąco kontrastuje z premierą poprzedniego dodatku do WoW-a – niesławnego Warlords of Draenor, który przez pierwsze dni był praktycznie niegrywalny. Lagi wynikające z nadmiaru zalogowanych zdarzają się jedynie w Dalaranie, który jest bazą wypadową dla większości postaci.

Powody do dumy

Powodów, dla których warto się logować, jest – przynajmniej na razie – całe mnóstwo. Podstawowy to nowe szczyty sławy, czyli 110 poziom doświadczenia dla postaci. Te nowe dziesięć wbija się przy tym w kilkanaście, góra kilkadziesiąt godzin (rekordzista uwinął się w 5:28) i jest to – uwaga, znów chwalę – levelowanie przyjemniejsze nawet od tego z Warlords of Draenor, a tamto uznawane było przecież praktycznie jednogłośnie za najlepszy aspekt całego dodatku. **Legion otwiera przed nami nowy świat – The Broken Isles – składający się z czterech krain początkowych oraz jednej ostatecznej.** To odwrócenie proporcji stało się możliwe dzięki technice dostosowywania poziomu trudności krainy do poziomu gracza, zwanej shardingiem. W niej gracze dzielą świat, który dla każdego z nich wygląda inaczej – różny jest nawet poziom mobów. W przeciwieństwie jednak do phasingu widzą siebie nawzajem i są w stanie wchodzić ze sobą w interakcje. W trakcie levelowania docenić można też storytelling: każda z krain zawiera kilka – od czterech do ośmiu – „fabuł", ale dostępne jest także skakanie pomiędzy hubami. Ostatnia kraina, Suramar, przeznaczona jest dla tych, którzy osiągnęli nowy limit poziomów i wraz z generowanymi proceduralnie world questami stanowi idealny pretekst, by ruszać w świat również na 110.

Legion przypomina o świetności WoW-a z czasów TBC i WotLK.

Drugim arcypowodem, by stawić czoło Legionowi, jest **demon hunter. To nowa klasa bohaterska**, tj. dla graczy, którzy mają już inne wysokopoziomowe postacie, pozwalająca być Illidanem – demonem zwalczającym demony. Wcielić się w nich mogą wyłącznie elfy (nocne w Przymierzu, krwawe w Hordzie) i pełnić mogą funkcję dps-a jako havok lub tanka jako vengeance. Naturalnie stworzyłem sobie takowego i zaprawdę powiadam wam – takiej radochy z gry nie miałem dawno. Demon hunter to

Styl gry demon hunterem nie spodoba się jedynie katowanym klawiaturom.

Minigierkę w czekanie przerzucono wreszcie tam także na smartfony.

Spora część zdolności demon hunterów odkrywa prawdziwe oblicze tej klasy.

kombinacja niezrównanej mobilności (w becie jego podwójne skoki i szybowania potrafiły aktywować systemy antycheaterskie!) i zachwycającej brutalności ataków ogromnymi glewiami. Mechanika jako dps to coś pomiędzy roguiem a wojownikiem fury, jako tank natomiast stoi na granicy monka i death knighta. Niesamowity jest także sam archetyp klasy: łowcy demonów to stracency, gotowi – by tylko móc stawić czoła najpotężniejszym jednostkom Legionu – stać się w dużej mierze tym, czego nienawidzą. Tym samym choć najpewniej moją główną postacią pozostanie wojork z tarczą, to łowca demonów nieoczekiwanie awansował na numer dwa, wyprzedzając zresztą nawet niedawnego maina – death knighta. Potwierdza to zresztą statystyka mówiąca o blisko 4 milionach stworzonych postaci tej klasy i co zabawne, 1,7 miliona zaliczonych dungeonów z czterema demon hunterami w składzie.

Artefakty dla każdego

Punkt trzeci na naszej liście głównych atutów Legionu stanowi **broń legendarna – artefakt. Dostaje ją każda postać, ba – każda specjalizacja** (to znaczy, że druid zdobywa cztery różne artefakty) – i następnie przez nawet kilka miesięcy odblokowuje kolejne zdolności i atrybuty, zwiększając tym samym jej moc i poziom. Temu levelowaniu po levelowaniu towarzyszy także zdobywanie kolejnych wyglądów dla broni (czy bardziej nawet ich kompletów, bo tarcza przychodzi wraz z mieczem, a księga ze sztyletem), z których część stanowi nagrody za szczególne osiągnięcia w PvE, ale także PvP. Nie jest więc tak, że każdy paladyn retribution walczy takim samym Ashbringerem – przeciwnie: od razu widać, w co tak naprawdę i na jakim poziomie gra jego właściciel.

Naturalnie wprowadzenie artefaktów oznacza, że zbędny stał się ten właśnie rodzaj łupu czy craftingu. W zamian **otrzymujemy jednak zupełnie nowy typ łupu – relikwie**, które dodatkowo zwiększają moc i zmieniają charakter broni. Cieszy też zaplanowany (data mining rulez!) dalszy rozwój tego właśnie aspektu rozgrywki. Z drugiej strony upowszechnienie się przedmiotów legendarnych (wcześniej płaszcz i pierścień) osiągnęło właśnie taki stopień, że na listach łupu pojawiły się przedmioty tej jakości nawet jako world dropy. Dobrze to czy źle – trudno orzec.

Kolejną z wielkich nowości, jakie wprowadził Legion, są **class halls. Te zastępują niesławne garnizony**, łącząc w jednym szczególnym miejscu wszystkie postacie danej klasy. Stanowią dla nich nie tylko huba z całym łańcuchem questów klasowych, ale także miejsce, w którym zdobywa się dodatkowe bonusy – w tym ochroniarzy towarzyszących bohaterom podczas questowania. W tym miejscu też odbywa się zarządzanie „świtą" z NPC-ów. Przypomina ona mielenie garnizonu z Warlords of Draenor, jednak zostało znacząco usprawnione. Przede wszystkim zwerbować da się obecnie do ośmiu championów, z czego aktywnych może być pięciu, i stanowią ich kanoniczne postacie takiego formatu jak Garona, Chen czy tytani z Ulduaru! Tych kierować można na misje z nagrodami (np. dodatkowym doświadczeniem dla artefaktu), ale także służyć mogą jako wspomniany ochroniarz – czy to na stałe, czy jako kolejna zdolność postaci, np. leczenie do pełna co trzy minuty. Mniejsza liczba „nasładowców" oznacza też, że naraz aktywne można mieć dwie misje i ogarnięcie ich zajmuje znacznie mniej niż wcześniej. Ponadto w końcu słowo z recenzji poprzedniego dodatku ciałem się stało i wszystko to da się załatwić w aplikacji towarzyszącej, więc nie muszę już wybierać pomiędzy życiem w Azeroth przez 18 godzin na dobę lub wylogowaniem się z poczuciem, że coś tracę.

Nowy lepszy WoW

Zmian na lepsze jest jednak sporo więcej. Powracający do gry nie znajdą już combat rogue'a, który stał się szermierzem rozbójnikiem (outlaw). Pozmieniały się także znacząco inne klasy, np. hunter marksmanship stał się strzelcem bez zwierzątka i pułapek, a shadow priest zyskał nowy zasób – szaleństwo, który dynamizuje mechanikę. Przy okazji znikło ograniczenie liczby specjalizacji, tj. każda postać ma łatwy dostęp do wszystkich i uproszczone zostały także statystyki. Profesje przestały być tak potwornie grinderskie i powróciły wieloczęściowe komplety pancerzy z bonusami. Jest też 10 instancji grupowych, które – dzięki poziomowi Mythic+ i możliwości ustalenia poziomu trudności, nie powinny stać się zbędne po dwóch tygodniach od premiery. Ponadto są World Quests – wspomniane już wpółlosowe questy każdego typu dostępne graczom po osiągnięciu 110 poziomu i ogarnięciu całych Wysp. Pojawił się również kompletnie nowy system levelowania PvP, odblokowywania kolejnych talentów PvP, a nawet resetowania postępów w zamian za nagrody prestiżowe – np. nowy wygląd broni legendarnej. Cieszą mnie także drobne usprawnienia, jak dodatkowy pasek zasobów pośrodku ekranu czy zielony obrys postaci w grupie rajdowej. **World of Warcraft: Legion wreszcie jest naprawdę ładny** (jakość tekstur nowych obiektów zdaje się czterokrotnie lepsza niż tych z Warlords of Draenor) i świetnie brzmi. Czego chcieć więcej?

No właśnie – Blizzard znów mi to zrobił. Legion okazał się dla WoW-a tym samym, czym był Reaper of Souls dla Diablo III – **daje drugie życie grze, którą uznałem za martwą i pogrzebaną**. Naturalnie całą niniejszą recenzję i tym samym ocenę poniżej traktować należy jako relację z tu i teraz, bo nie wiemy przecież tak naprawdę, jak dalej potoczą się losy dodatku. Nawet rajdowanie oraz sezon PvP zacząć się mają dokładnie w dniu premiery pisma, które trzymasz w dłoniach, co oznacza, że siłą rzeczy nie mieliśmy szansy zapoznania się z nimi. Pierwsze wrażenie niemniej – o ile można o takim mówić w przypadku gry, która ma 12 lat – Legion robi znakomite i World of Warcraft znów wypełnia mi każdą wolną chwilę. For the Horde! |CDA|

Karazhan w 7.1!

Jeszcze przed premierą Legionu dane nam było wejrzeć w przyszłość dodatku, ściślej łatkę 7.1. Ta zawierać ma nie tylko nowy rajd, ale także pierwszy od trzech dodatków instance dungeon w patchu. Tym zaś będzie zremasterowany niezapomniany i kultowy Karazhan! O, radości!

OCENA

9

GRYWALNOŚĆ 9
WIDEO 8
AUDIO 9

- levelowanie ze skalowaniem
- nowy świetny demon hunter
- artefakty zdają się mieć sens
- treści nie do przejedzenia

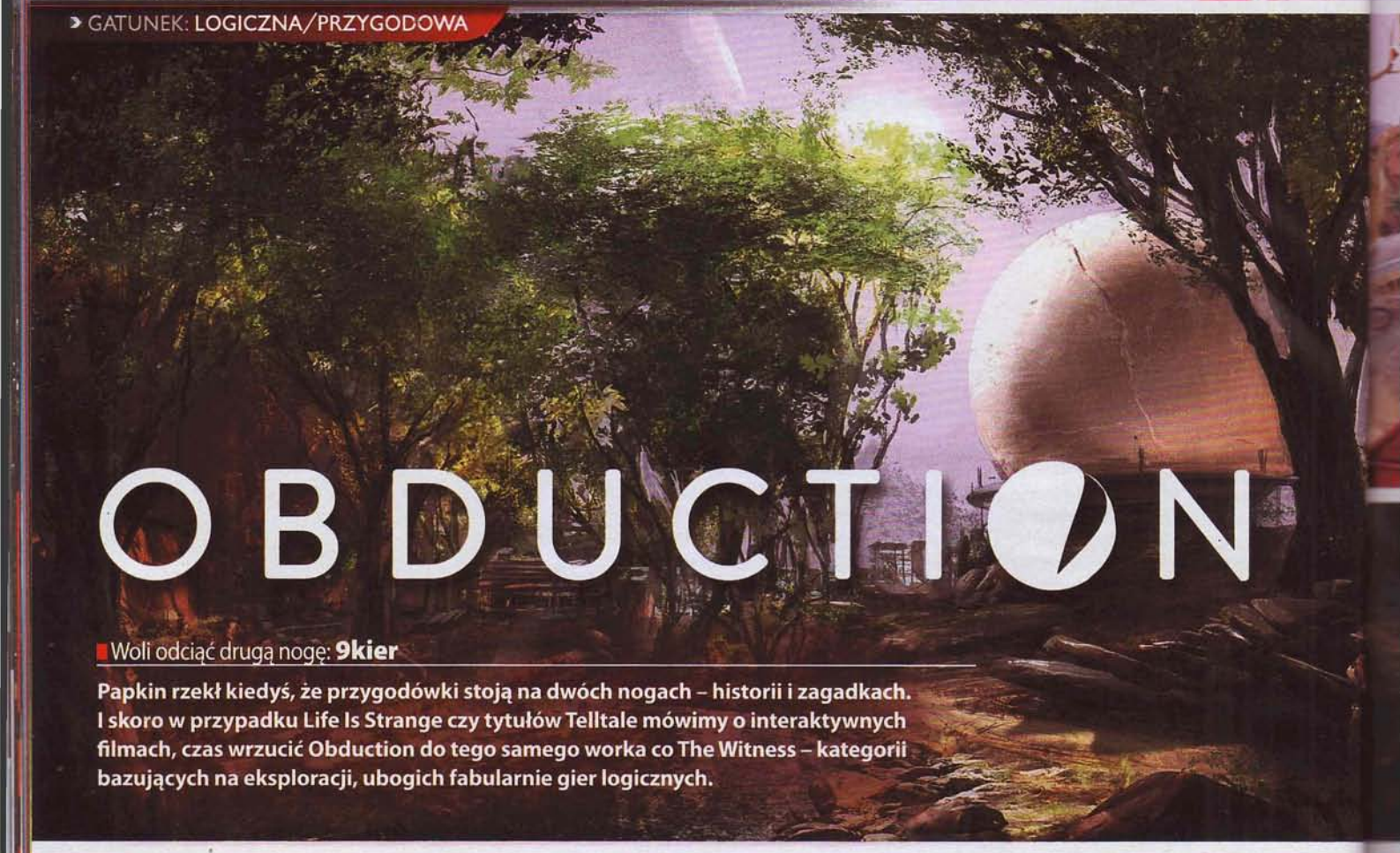
- raczej nie dla altoholików
- początek świetny, ale jaki koniec?

PEGI 12

PRODUCENT: CYAN
DYSTRYBUTOR: TECHLAND
CENA: 55 ZŁ
WERSJA PL: NAPISY
MULTI: BRAK

DEMO: BRAK
PC: WIN 7/8/10, CPU I5-2500, 8 GB RAM, GF 660 GTX/AMD 7700

GATUNEK: LOGICZNA/PRZYGODOWA



Woli odciąć drugą nogę: **9kier**

Papkin rzekł kiedyś, że przygodówki stoją na dwóch nogach – historii i zagadkach. I skoro w przypadku Life Is Strange czy tytułów Telltale mówimy o interaktywnych filmach, czas wrzucić Obduction do tego samego worka co The Witness – kategorii bazujących na eksploracji, ubogich fabularnie gier logicznych.

Ach, ile bym dała, by historia w nowej produkcji twórców Mysta utrzymała poziom i klimat początku! Trochę w nim atmosfery Everybody's Gone to the Rapture, trochę „Kontaktu", trochę „Z archiwum X", trochę pisarstwa Stephena Kinga. Ba, **ile dałabym, by w ogóle dostać prawdziwą historię, a nie fabularne kikuty**, które ograniczają się do: 1) prologu ze wspomnieniami tajemniczego światła nad jeziorem; 2) paru, wydawałoby się, wyrwanych z Mysta monologów; 3) karteczek i innych wytartych sposobów przekazywania informacji o świecie za pomocą otoczenia; 4) dwóch przewidywalnych, równie rozczarowujących zakończeń, o których decyduje interakcja z jednym przedmiotem. A przecież potencjał jest olbrzymi! Jeśli czytałeś bądź oglądałeś „Pod kopułą", wiesz mniej więcej, jakiej atmosfery się spodziewać. Okazuje się, że dziwaczny artefakt, który w prologu spłynął z nieba, przeteleportował cię do świata otoczonego przez początkowo nieprzekraczalną barierę. Eksplorując Hunrath – częściowo opuszczone miasteczko – będziesz musiał odkryć rządzące nim zasady, by ostatecznie podjąć próbę dostania się do domu. W czasie pierwszoosobowej **wędrówki, która mnie zajęła ok. 20 godzin**, zwiedzisz łącznie cztery zróżnicowane światy, rozwiążesz szereg logiczno-przestrzennych łamigłówek – oczywiście nie obejdzie się bez przywracania zasilania, ale to głównie szukanie wszelkiej maści kodów, wciskanie guzików, pociąganie za dźwignie i zabawa teleportacją.

Uboga fabularnie rzecz dla weteranów gier logicznych.

Poradnik do poradnika

Jeżeli nie zjadłeś zębów na przygodowych starociach, zakończenie sprawi ci bardziej ulgę niż satysfakcję. Tak przynajmniej było w moim przypadku, choć i staroszkolne przygodówki, i gry logiczne przyjmuję zawsze z otwartymi ramionami. Obduction przypomniało mi, dlaczego odłożyłam Mysta po paru godzinach, i odświeżyło w mojej pamięci dziesiątki niesprawiedliwych zagadek, z jakimi miałam styczność w ciągu ostatnich dwóch dekad. Pierwsza połowa jest jeszcze satysfakcjonująca – otwarty teren, choć spory, ogranicza się do okolic miasteczka, w związku z czym łatwiej zauważyć konsekwencje działań. Kiedy w grę zaczęły wchodzić terminale villeinów i nie dość wytłumaczony przez grę graficzny system quasi-czwórkowy, byłam przekonana, że coś pominęłam – przecież kartka w garażu ni jak nie tłumaczy, jak działają poszczególne kreski w rzędach i kolumnach. Przy konieczności wpisania sekwencji do terminali przy mostach w Maray złamałam swoją złotą zasadę i zajrzałam do poradnika, po czym okazało się, że... wciąż nie rozumiem, dlaczego musiałam wpisać taką, a nie inną kombinację. Poszukiwania dalszych odpowiedzi w internecie w ogóle sprawiły, że złapałam się za głowę – byłam całkiem niezła z matematyki (podstawowej), ale prawdopodobnie nie byłabym w stanie rozwiązać tej zagadki, choćbym poświęciła jej kilka lat.

Podobną sytuację miałam z systemem teleportacji, służącym do przemieszczania się pomiędzy częściami tego samego świata (za pomocą ścian kopuły) oraz pomiędzy różnymi światami (za pomocą steampunkowych ustrojstw). Kuliste machiny, które początkowo występują pojedynczo, pozwalając np. przenieść się z Hunrath do dżungli Maray, z czasem zaczynają pojawiać się w grupach. Mogą prowadzić do tego samego, ale lekko zmodyfikowanego miejsca i czasami wymagają naprawdę precyzyjnej sekwencji działań (a w związku z tym niezłej pamięci i spostrzegawczości). Łatwo się przez to pogubić – do tego stopnia, że kiedy pod koniec gry próbowałam zrobić sobie drogę na skróty, tak bardzo zakręciłam się w teleportach, że przez pół godziny nie byłam w stanie uwolnić się z pętli. Jako że kilka łamigłówek wymaga częstego przenoszenia się pomiędzy światami, a loadingi bywają naprawdę długie, pod koniec byłam

W Hunrath spędzisz trochę czasu, jeżdżąc po torach wte i wewte.

W Obduction nie ma miejsca na dialogi. Są wyłącznie monologi, i to nie twoje.

Maray to hi-tech (z przeklętymi terminalami!) w sercu dżungli.

Okiem enkiego

OCENA **8**

To produkcja dla takich jak ja – graczy, którzy dziecięciem będąc, w Nową Erę grania z płyt CD wkroczyli lata temu właśnie dzięki Mystowi. Obduction nawiązuje do cyanowej spuścizny w sposób idealny – oferując piękną, surrealistyczną przygodę pomiędzy światami. Cieszą oczy wycyzelowane w UE4 plenery, łamią głowę staroświeckie zagadki developerów niekwapiących się do ułatwiania czegokolwiek (przyznam, miejscami są w tym wręcz nadgorliwi), a fabuła obchodzi tyle co zeszłoroczny śnieg. Niektóre decyzje projektantów (zwłaszcza konieczność robienia kilometrów na piechotę nawet po otwarciu skrótów oraz częstych przenosin pomiędzy światami przy ekstremalnie długich czasach ładowania) wręcz frustrują. Ale warto to przecierpieć, bo takich gier już się dziś nie robi. Dodaję pół oczka za przywołanie wspomnień. Dobra rzecz w dobrej cenie.

nieźle sfrustrowana. Bluzgałam na grę, której poziom trudności w połowie drastycznie podskoczył; bluzgałam na twórców, którym przydałaby się lekcja z tworzenia gier logicznych; bluzgałam na siebie, że nie jestem w stanie przejść ostatnich 30% gry bez ciągłego zerkania do poradnika.

Nie zrozum mnie źle – wcale nie oczekuję, że wszystko zostanie mi podane na tacy, ale nawet żeby snuć domysły, trzeba mieć jakąś podstawę. Tutaj **narastało we mnie poczucie, że Obduction, w przeciwieństwie do The Witness, nie uczy mnie stopniowo konkretnego typu zagadek, tylko każe mi rozwiązywać je metodą prób i błędów**. Zapewne do wszystkiego – może nawet tych parszywych terminali villeinów – da się znaleźć podpowiedzi w świecie gry, ale przyznam, że po kilkunastu godzinach nie miałam już na to ochoty. Łamigłówki nie były ani bardzo zróżnicowane, ani przesadnie angażujące. Prawdopodobnie też w życiu nie odkryłabym, jak odblokować przejście do drzewa w Kaptar albo jak dokładnie ułożyć labirynt w Maray, gdyby nie poradnik mówiący mi dokładnie, ile razy który guzik wcisnąć, kiedy i przez który przejść teleport oraz kiedy i jaki tłok odłączyć.

Widok publiczny

Jednocześnie – z tego samego powodu – jestem pełna podziwu dla developerów, którym udało się stworzyć **świat będący odpowiednikiem kostki Rubika**, przywodzący na myśl konstrukcje w The Room. To skomplikowany, precyzyjny mechanizm, który mógłby zostać bardzo łatwo zepsuty przez bugi. Na szczęście poza pewnym poważnym błędem w lokalizacji, który zresztą został szybko poprawiony, oraz kwestią dialogową, która „wyskakiwała" w czasie wczytywania mapy (było to niepokojące, nie powiem!), nie uświadczyłam ani jednego. Chylę czoła przed ogromem pracy, jaki trzeba było włożyć w stworzenie produkcji tak dopracowanej technicznie, w te wszystkie kody, dźwignie i przyciski (w grze nie chowasz do kieszeni ani jednego przedmiotu) – na pewno doceniłabym je jeszcze bardziej, gdybym mogła smakować tytuł przez kilka miesięcy zamiast sprintować u jego boku przez kilka dni.

Szorstki Kaptar to mnóstwo skał i jeszcze więcej maszyn.

Uniwersum Obduction jest naprawdę obszerne. Możesz przez długie minuty maszerować z jednego końca danego świata na drugi, a po drodze kilkakrotnie zatrzymać się, by podziwiać widoki. Jest na co popatrzeć, bo miejscówki wyglądają bajecznie. Szkoda tylko, że nawet jeśli zazwyczaj gra śmiga w „epickich" ustawieniach graficznych, w trakcie eksploracji i związanego z tym doczytywania mapy zdarzają się jej króciutkie, ale psujące płynność zaciachy (testowałam na dwóch konfiguracjach). Może się też okazać, jak w przypadku mojego domowego sprzętu, że choć całość działa w najwyższych ustawieniach, loadingi trwają tyle, że spokojnie zdążę odpisać na maila i zapomnieć, po co się tu przeniosłam.

Mimo to **fani Mysta będą zapewne zachwyceni**, zwłaszcza że uniwersum Obduction można zwiedzać nie tylko poprzez swobodną wędrówkę, ale również z kamerą działającą skokowo – jak w klasyku sprzed lat. Podobnie jak w innych tytułach sprzed ponad dwóch dekad gra sprawia, że synapsy rozgrzewają się do czerwoności, podskakują i uświadczają karōshi(*). Jeśli jesteś hardkorem i masochistą, znajdziesz w tym sporo radości. **[CDA]**

OCENA **6+**

GRYWALNOŚĆ 6
WIDEO 8
AUDIO 6

- + złożony, precyzyjny, dopracowany mechanizm
- + intrygujący początek
- + wyraziste światy
- + bajeczna oprawa
- + wymagająca...
- – ...aż do frustracji
- – nie uczy rozwiązywać łamigłówek
- – mało zróżnicowane, nieangażujące zagadki
- – nie zawsze wiadomo, co zrobić
- – fabularny kikut

(*) Śmierci z przepracowania i stresu.

PEGI 3

- PRODUCENT: FIDDLESTICKS
- DYSTRYBUTOR: STEAM
- CENA: 48 ZŁ (PC), 63 ZŁ (PS4, XBO)
- WERSJA PL: BRAK
- MULTI: BRAK
- GRALIŚMY NA: PS4
- DEMO: BRAK
- PC: WIN XP/VISTA/7, CPU CORE 2 DUO E4300 GHZ, 2 GB RAM, GF GT 610/ATI HD 6450

GATUNEK: LOGICZNA

HUE

Kręci kolorami: **Hut**

Siedząc przy Hue, długo nie mogłem się zdecydować: patrzeć przez różowe okulary czy poddać się markotnemu czarnowidztwu? Emocje całkiem adekwatne, skoro mówimy o produkcji, która powiedzenie „nadać życiu kolorów" zamienia w główny mechanizm rozgrywki.

Bohaterem Hue jest... Hue – dziarski młokos uwięziony w dwuwymiarowym świecie rysowanym lekką, krągłą, miłą dla oka kreską. Jedyne, czego w tym malowanym uniwersum brakuje, to kolorów – a przynajmniej innych niż czarny na szarym tle. Tajemnicę pochodzenia młodzieńca, podobnie jak cel, jaki przed nim stoi, odkrywamy po kawałeczku, prowadzeni rozsypanymi po poziomach listami pewnej tajemniczej niewiasty, wyjawiającej bohaterowi całą intrygę właśnie za ich sprawą. Jak się okazuje, nieznajoma o aksamitnym głosie prowadziła na uniwersytecie eksperymenty z gamą kolorów, by dzięki nim ujrzeć barwy normalnie niedostrzegalne przez człowieka. Reszty nie zdradzę, bo tylko tyle spoilerów potrzeba, by wyjaśnić mechanikę gry.

Kiedy giniesz raz za razem, przestaje być kolorowo.

Kolorowy świat

Jak to działa? Hue przemieszcza się po płaskim, szaro-czarnym świecie, skacząc z platformy na platformę, eksplorując odległe zakątki krainy oraz – i tu dochodzimy do clou sprawy – zbierając fragmenty gamy kolorów, roztrzaskanej w wyniku wspomnianych wcześniej eksperymentów. Znalezienie ich daje bohaterowi jeszcze jedną moc – dzięki nim może zmienić szare tło plansz na inny posiadany w kolekcji kolor. Tu zaczyna się zabawa, bowiem wraz z zagłębianiem się w coraz dalsze zakamarki świata zaczynamy natrafiać na przeszkody (lub pomoce, np. platformy do skakania czy drzwi) w określonych barwach. Jeśli więc stoi nam na drodze pomarańczowa skrzynka, zmieniamy tło poziomu na taki sam pomarańcz, a wtedy pudło zlewa się z tłem, więc znika – i możemy przejść. Tyle tylko, że w wyniku takiej akcji mogą zniknąć drzwi, również pomalowane na oranż. Gracz rusza wtedy prawą gałką pada, wybiera z palety kojący niebieski – i oto drzwi pojawiają się ponownie, pomarańczowe na błękitnym tle. Całkiem to pomysłowe, a bywa, że robi się naprawdę ciekawe – szczególnie kiedy spektrum dostępnych barw zbliży się do maksymalnych ośmiu.

Mózg się gotuje

Byłoby więc kolorowo, gdyby nie kilka rzeczy, które podczas rozgrywki uwierają. **W głównej mechanice gry jest coś, co nie pozwala bawić się komfortowo** – chodzi o to, że aby pojawił się obiekt na planszy, należy zmienić kolor na inny od pożądanego (czyli: chcemy mieć niebieską skrzynkę, a z palety wybrać musimy każdy inny kolor, byle nie niebieski). To wymaga od gracza przeprogramowania synaps, by mózg zaczął myśleć niejako na odwrót od zamierzonego efektu. W pewnym sensie to ciekawa gimnastyka dla szarych komórek, ale zaczyna być męcząca, kiedy dużo zagadek wymaga szybkiego przełączania się między różnymi kolorami, bo np. gracz przeskakuje między platformami o innych barwach.

Co prawda w momencie zmiany odcieni gra na chwilę zwalnia, dając moment na wykonanie operacji, ale i tak wymaga to zręcznych palców i sprawnie działającej – tyle że na opak – głowy. Niby wiadomo, co trzeba zrobić, niby wiadomo jak, ale do osiągnięcia celu potrzebna jest koncentracja dużo większej niż oczekiwana w tego typu produkcji. Zdarza się przeżyć w Hue moment „wow, wymyśliłem, jak to przejść!", ale znacznie częściej emocje gracza bliższe są „ufff, w końcu to zaliczyłem". W grach logicznych te pierwsze cenione są dużo wyżej.

Neo-post-Mario

Kolejna rzecz to fakt, że Hue wpisuje się w pewien popularny ostatnio rodzaj gier, w obrębie którego ekipa Fiddlesticks nie zdecydowała się zbytnio eksperymentować. **Dostajemy oto opartą na jednej mechanice przygodową platformówkę z elementami logicznymi**, w której odkrywamy intymną, przepełnioną nostalgią tajemniczą historię, osadzoną w mocno stylizowanym, artystycznym świecie. Akompaniują temu – jakżeby inaczej! – przejmujące, powolne partie pianina, skomponowane tak, by poruszać najbardziej wrażliwe struny w duszy każdego, kto nie uważa siebie za troglodytę. **Hue to growa hipsterka pełną gębą**, co zresztą potwierdzają liczne nagrody (głównie za stylizację graficzną) na wielu festiwalach gier niezależnych. Oczywiście nie można krytykować gry z tego powodu, tyle tylko, że siła oddziaływania tych zabiegów stylistycznych maleje z każdą kolejną produkcją tego typu – w czasach Braida czy Limbo zachwycały, teraz są już czymś zwykłym, oczekiwanym, standardowym. CENA

Późniejsze poziomy, choć na pierwszy rzut oka złożone, to raczej łamipalczka, nie łamigłówka.

OCENA

7

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 9
AUDIO 7

- + ciekawy koncept – dobrze zrealizowany
- + świetny styl graficzny
- + pomysłowe, choć niekoniecznie trudne (logicznie) zagadki
- – wbrew pozorom wcale nie tak oryginalna
- – momentami frustrujące sterowanie

LG
Life's Good

Zgarnij nową FIFA17

Kup **UltraPanoramiczny monitor LG** i graj na boisku szerokim jak nigdy dotąd...

Szczegóły na: www.fechallenge.com/kodynagrody >

Do monitorów 29" dodajemy grę FIFA17 i 10 puszek Sprite.

29" → 10 × Sprite *

34" → 34 × Sprite *

Do monitorów 34" dodajemy grę FIFA17 i 34 puszki Sprite.

* Puszki dostępne w promocji mają pojemność 200ml

PEGI 16

- PRODUCENT: BULKHEAD INTERACTIVE
- DYSTRYBUTOR: STEAM, XBL
- CENA: OK. 86 ZŁ (20 €, PC), 70 ZŁ (XBO)
- WERSJA PL: BRAK
- MULTI: BRAK
- GRALIŚMY NA: PC
- DEMO: BRAK
- PC: WIN 7/8/10, CPU CORE 2 DUO E6600/ATHLON 64 X2 6400, 4 GB RAM, GF GTX 560/ATI HD 5770

GATUNEK: LOGICZNA

THE TURING TEST

Nie zna ani słowa po chińsku: **9kier**

Człowiek to zwierzę narcystyczne i przerażone perspektywą tego, że maszyna miałaby zająć jego nadrzędne miejsce w królestwie istot rozumnych. Jednocześnie wie, jak skomplikowanym jest bytem, i nieustannie próbuje wykreować coś na swoje podobieństwo. Eksperymentuje z klonowaniem, pracuje nad stworzeniem sztucznego mózgu... innymi słowy kopie pod sobą dołek.

Kostka na przycisku otwiera drzwi, ale wyłącza przejście. Czas pogłówkować!

Z czasem gracz uzyskuje dostęp do kamer i urządzeń.

THE TURING TEST

OCENA

8

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 6
AUDIO 8

- + profesjonalny voice acting
- + dobrze zaprojektowane zagadki
- + wciągający scenariusz...
- − ...którego da się jednak domyślić
- − nieprzesadnie piękna
- − chciałoby się więcej!

Tytułowy test, zaproponowany w 1950 przez Alana Turinga, ma pokazać, jak zaawansowane są badania nad sztuczną inteligencją. Polega na tym, że sędzia (człowiek) rozmawia z kimś, nie wiedząc, czy po drugiej stronie znajduje się człowiek, czy maszyna – jeśli nie będzie w stanie tego stwierdzić wiarygodnie po paru minutach, AI przechodzi test.

Jednym z najpoważniejszych argumentów przeciw skuteczności testu w określaniu tego, czy maszyna myśli, był tzw. chiński pokój. Wyobraź sobie pomieszczenie, w którym Chińczyk jest przekonany, że osoba, z którą wymienia komunikaty, również zna język chiński. W rzeczywistości druga strona trzyma w ręku opasłe tomiszcze algorytmów, które mówią jej, jakie znaczki wklepać w danej sytuacji, ale sama nie zna ani jednego słowa z tych, które generuje. Czyli to, że maszyna umie symulować naturalną konwersację, nie oznacza, że umie posługiwać się językiem.

Kostki zostały rzucone

Tymi i innymi kwestiami, podejmowanymi zresztą tysiące razy w literaturze, kinematografii i grach, bawi się Bulkhead Interactive – studio, które obiecało, że jak tylko skończy The Turing Test, poświęci wszystkie moce przerobowe na stworzenie staroszkolnej strzelanki Battalion 1944. I choć problemy świadomości i inteligencji maszyn, a więc i miejsca człowieka, to świetny temat na RPG-a czy przygodówkę, developerzy postanowili poruszyć je w pierwszoosobowej grze logicznej osadzonej na stacji kosmicznej na księżycu Jowisza. I **nawet jeśli ich dziełko momentami ociera się o fabularną i mechaniczną sztampę, temat zrealizowali bardzo dobrze**, tworząc produkcję nie tylko wciągającą, ale i dynamiczną – mimo że nie ma tu przeskakiwania z portalu do portalu, a sekwencje bazujące na zręczności można policzyć na palcach.

Chińczyk czy AI? Oto jest pytanie.

Skojarzenie z kultową już serią Valve nie jest przypadkowe i nietrudno myśleć o Teście Turinga (będącym jednocześnie Testem Turing, bo też bohaterką jest Ava Turing) jako o bieda-Portalu. Wprawdzie fabuła nie jest tak świeża i angażująca, a pistolet bohaterki służy do „zasysania" na odległość i przenoszenia kulek energii zamiast do tworzenia teleportów, ale i tu przenosi ona kostki z miejsca na miejsce, by dostać się do drzwi wyjściowych, oraz doświadcza nieco przewidywalnego, ale naprawdę niezłego zwrotu akcji. (Podejrzewałam go wcześniej, ale tylko dlatego, że zawsze doszukuję się w scenariuszach teorii spiskowych).

Randka z AI

Gra oferuje **łącznie kilkadziesiąt fabularnych i opcjonalnych zagadek**, przy których bawiłam się znacznie lepiej niż przy tych z Obduction, głównie dlatego, że czułam, że każde pomieszczenie czegoś mnie uczy. Zaczniesz od łatwych łamigłówek testujących kreatywność, jak konieczność „zassania" energii przez okno. W późniejszej fazie gry zorientujesz się, że nie tylko nauczyła cię zwracać uwagę na pozycjonowanie i rodzaj kulek (niebieskie to zasilanie stałe, fioletowe i czerwone przerywane, a pomarańczowe tymczasowe), ale też korzystać z olbrzymich magnesów, różnego rodzaju platform czy znajdujących się w pomieszczeniach urządzeń. Z czasem otrzymasz dostęp do kamer czy pomocniczego drona, a rozgrywka nabierze innego charakteru. Przez większość łamigłówek przepłyniesz – sama na poważnie zacięłam się tylko raz, choć wielokrotnie przeżywałam sekwencje „ale jestem głupia" i następujące po nim „ale jestem genialna!" – ale na pewno znajdą się takie, które sprawią, że zaczniesz drapać się po głowie. W zależności od tempa, w jakim będziesz rozwiązywać zagadki, **zabawy jest w tym na 5-8 godzin**. Rzecz to dobra, zwłaszcza jeśli doda się do tego niezłą, melancholijną muzykę i naprawdę profesjonalnie nagrane kwestie dialogowe, bo w niskim głosie „męskiej" sztucznej inteligencji można się zatopić. |CDA|

G2A.COM

Odpowiedz sobie na jedno bardzo, ale to bardzo ważne pytanie:

Co lubię w życiu robic? My lubimy grać.

Dlatego prowadzimy platformę, na której możesz kupić gry i skiny.

Tanio. Serio. TANIO. A poza tym...

Na płycie masz piątaka. Tylko nie wydaj na głupoty.

1. Załóż konto lub zaloguj się na stronie **G2A.COM**
2. Wejdź na stronę **G2A.COM/redeem-card**
3. W widoczne pole wklej kod promocyjny otrzymany z tym numerem CD-Action
4. Zatwierdź aktywację kodu. Twój G2A Wallet został zasilony.
5. Wybierz interesujący cię produkt i użyj salda twojego portfela*.
6. Gotowe! Należy ci się teraz trochę relaksu. Graj!

*Jesli wybrany produkt jest droższy niż saldo po użyciu kody promocyjnego, należy dodatkowo doładować G2A Wallet dowolną wybraną metodą.

www.g2a.com facebook.com/G2APoland G2A PAY G2A SHIELD G2A DIRECT

PEGI 3

- PRODUCENT: CODEMASTERS
- DYSTRYBUTOR: TECHLAND
- CENA: OK. 159 ZŁ (PC), 200 ZŁ (PS4, XBO)
- WERSJA PL: NnapisY
- MULTI: DO 22 GRACZY
- GRALIŚMY NA: PS4
- DEMO: BRAK
- PC: WIN 7/8/10 (64-BIT), CPU INTEL CORE I3 530/AMD FX 4100, 8 GB RAM, GF GTX 460/AMD HD 5870
- GATUNEK: WYŚCIGI

Oszczędza opony: **enki**

Nie do wiary, że minęło już sześć lat, od kiedy z walącym sercem po raz pierwszy załączyłem Formułę 1 od Codemasters. I że te sześć lat musiało minąć, by ich seria dorównała niezapomnianemu Grand Prix 4 od MicroProse.

Nowy tor miejski w Baku pozwala i się rozpędzić, i popatrzeć na szklane domy.

Sesje treningowe przed wyścigami wreszcie mają sens! Uczą i bawią.

Czasy, gdy z wstawałem z ugniecionym przez niewygodną pozycję tyłkiem po półtoragodzinnym wyścigu w GP4, minęły dawno temu. Podobnie jak moje zainteresowanie sportem, po którym została mi jedynie mało przydatna w życiu wiedza o tym, na których biegach należy brać zakręty numer 9 i 10 na torze w Bahrajnie. Przyznam, że byłem bliski nawet złożenia podania MQcowi, by przydzielił recenzję kolejnej odsłony F1 komuś innemu. Na szczęście moje wewnętrzne 3,5-litrowe V12(*) tym razem ma mnóstwo powodów do mruczenia.

Shut up, Jeff!

Zmian na lepsze jest mnóstwo, ale skupię się na tych, na których najbardziej mi zależało. Na początek, po kuriozalnej przerwie w 2015 roku, **powraca tryb kariery**. Wybieramy buźkę, określamy narodowość, podpisujemy kontrakt i, zaglądając do laptopa pomiędzy wyścigami, śledzimy zadowolenie z nas zespołu, przebieg rywalizacji z innym kierowcą oraz postępy w badaniach nad ulepszeniami bolidu. Styl, w jakim przejeżdżamy kolejne wyścigi, korzystanie (lub nie) z przewijania dającego drugą szansę, liczba włączonych asyst, poziom trudności – wszystko to liczy się do punktacji kariery, którą można porównywać z innymi graczami w sieci.

W spomniane wyżej badania stanowią jeden z głównych filarów, na których oparto tryb kariery. Aby zlecić jajogłowym pracę nad ulepszeniem konkretnego komponentu (jest ich pięć, po pięć stopni rozwoju), należy zgromadzić odpowiednią liczbę punktów zasobów. Te, z kolei, zbieramy w trakcie sesji treningowych przed wyścigami. Tak! Wreszcie Codemasters wymyśliło, co zrobić z tym podstawowym elementem każdego weekendu grand prix, by efektywnie wykorzystać go w grze. W F1 2016 w trakcie trzech sesji przed kwalifikacjami możemy uczestniczyć w punktowanych przejazdach, w których mamy odrębne cele do zaliczenia – szybkie przejechanie przez jak największą liczbę bramek optymalnym torem jazdy; zaliczenie czterech szybkich okrążeń przy jak najmniejszym zużyciu opon; wykręcenie dobrego czasu najszybszym możliwym tempem. Każde z nich pozwala w doskonały sposób zapoznać się z torem, nauczyć się kluczowego na długich dystansach oszczędzania gum (dokładnie widać tu, jak zdzieramy opony, gdy męczymy je na zakrętach tak, że aż pad – wiem, fuj – wibruje) oraz przetestować ustawienia przed kwalifikacjami. Im lepiej sobie w nich poradzimy, tym więcej punktów zasobów wpadnie do puli – i sprawdza się to znakomicie, angażując nie tylko na czas wyścigu, ale i przed nim.

Do tego dochodzą pełen przegląd informacji o bolidzie, wymiana komunikatów z inżynierem (można mu nawet kazać się zamknąć w stylu Kimiego i jest za to osiągnięcie!) w trakcie jazdy, również wychodzące od ekipy propozycje modyfikacji strategii na trwający już wyścig. Powraca samochód bezpieczeństwa przy kraksach i po raz pierwszy przed każdym wyścigiem można wykonać okrążenie formacyjne, by dogrzać na ostatnią chwilę to, co dogrzane być powinno (lub zarobić karę po władowaniu się w kuper bolidu, dajmy na to, Hamiltona). No i jest też nowy, szybki tor uliczny w Baku, czyli tegoroczne Grand Prix Europy w Azji.

Nadszedł czas

Poczepiałbym się. Tego, że w suchym jak spostrzeżenia Karola Strasburgera Bahrajnie inżynier co chwilę nawijało tym, że deszczu nie przewiduje, ale w razie czego da znać. Tego, że na PS4 w scenkach w padoku pomiędzy wyścigami animacja potrafiła klatkować. I że do gry w multi na tej konsoli potrzebny jest cholerny PS Plus. Ale po co?

F1 2016 jest takie, jakie zawsze miało być – **przeznaczone dla zapalonych fanów sportu, którzy chcą jak najwierniejszej symulacji**. Realizmu modelu jazdy, technicznej obsługi kierowcy przez drużynę podczas wyścigu czy rozbudowanego trybu kariery. To gra dla tych, którzy nie boją się zalewu informacji, i jednocześnie również świetnie skrojony pakiet dla laików, którzy – podążając za hardkorami – trafią na F1 2016 z chęcią nauczenia się jazdy jak profesjonaliści i poznania sportu od podszewki. Dlatego jeśli kiedykolwiek chciałeś sięgnąć po grę o Formule 1 lub marzysz, by przełamać czymś dojmującą nudę obecnego sezonu, teraz jest na to najlepszy moment. |CDA|

(*) Silnik Ferrari Gerharda Bergera z 1994 roku, oczywiście.

OCENA **8+**

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 8
AUDIO 7

+ programy treningowe i rozwój
+ znakomita dla weteranów i żółtodziobów
+ głębia, głębia, głębia!
– „inżynierskie" śmieszności

16

- PLATFORMA: PS4
- PRODUCENT: STORMCLOUD GAMES
- DYSTRYBUTOR: PS STORE
- CENA: 63 ZŁ
- WERSJA PL: BRAK
- MULTI: LOKALNY CO-OP DLA 2 OSÓB
- GATUNEK: ROGUELIKE/HACK'N'SLASH

BRUT@L

„Rogaliki" na smartfonie mu wystarczą: **CormaC**

W ruchu gra wygląda lepiej niż na screenach, ale monotonia grafiki męczy.

Ależ wam zaraz skopię D.

```
- - - - - - - - - - - - - - - - - -     - - + - - -
|. . . . . . . . . . . . . . . . . .|   |. > . .|
|. . . @ . . . . D . . . . . + #   #   # + . .|
|. . . . . . . . . . . . . . . + #   #   # + . . .|
- - - - - - - - + - - - - - - - - -     - - - - -
```

Ciekaw jestem, ilu z P.T. Czytelników na widok powyższego diagramu rozrusznik zapikał żwawiej. Tak wyglądały pierwsze „rogaliki", roztaczające przed graczami generowane losowo lochy złożone ze znaków ASCII symbolizujących ściany, drzwi, potwory itp. **Brut@l to hołd dla pradziadów komputerowego erpegowania**, który stara się podać oldskulową rozgrywkę w formie strawnej dla współczesnego gracza. Sympatycznym nawiązaniem do korzeni gatunku jest próba przeniesienia do trójwymiaru tekstowej oprawy. Znaki są tu jednak bardziej ozdobnikami niż podstawowym budulcem modeli 3D, a całość budzi silniejsze skojarzenia z uniwersum „Trona" aniżeli z Roguiem, Angbandem i krewniakami. Gra wygląda interesująco, ale spierałbym się w temacie walorów artystycznych, a i monotonia dawała mi się we znaki.

Jakichkolwiek przejawów fabuły próżno tu szukać – **masz po prostu przebić się przez 26 coraz trudniejszych, generowanych losowo poziomów podziemi**. Dostajesz kilka plansz z wyjaśnieniem prostych mechanizmów gry, a potem radź sobie sam z potworami i RNGesusem. Wybór postaci nie ma znaczenia – każdym z czworga herosów gra się w zasadzie tak samo, bo mają identyczne drzewka rozwoju (zaczynają na innych gałązkach) i dostęp do tego samego sprzętu. Broń craftuje się z białych literek znajdowanych po drodze, kolorowymi można zaś zaklinać oręż, by zapewnić mu któryś z pięciu magicznych bonusów. Da się również warzyć eliksiry. **Odstępstwem od tradycji gatunku jest walka – toczona zręcznościowo.** System, który za nią stoi, jest dosyć prymitywny – jak cała gra zresztą – i raczej toporny, ale spełnia zadanie. To ostatnie nie zawsze można powiedzieć o kamerze, której ujęcia przeszkadzają czasami w kicaniu nad przepaściami – zbędnym i frustrującym z powodu permaśmierci.

W Brut@lu do pewnego stopnia uchował się syndrom jeszcze jednego lochu, ale **gra jest zbyt płytka, by utrzymać przed telewizorem**. Pod względem rozgrywki z grubsza to samo zapewnia mi mobilny Pixel Dungeon, ale przemierzając podziemia np. w tramwaju, nie czuję, że marnuję czas – a takie wrażenie towarzyszyło mi tutaj. |CDA|

OCENA

6

GRYWALNOŚĆ 6
WIDEO 6
AUDIO 4

- + sympatyczny hołd dla roguelike'ów
- + potrafi wciągnąć na jakiś czas
- + dołączony dosyć rozbudowany edytor lochów
- + ciekawy pomysł na oprawę graficzną...
- – ...która jednak mnie nie zachwyciła i znużyła monotonią
- – płytka pod każdym względem
- – duet kamera & perma-death potrafi wnerwić
- – mobilne „rogaliki" mają dla mnie więcej sensu

REKLAMA

ALSEN.PL

KOMPUTERY MULTIMEDIA
GAMING
PROFESJONALNY SERWIS
KOMPUTERÓW I NOTEBOOKÓW

Pro Evolution Soccer 2017

PS4
X1
259 zł
209 zł

PS3
X360
PC
199 zł
159 zł

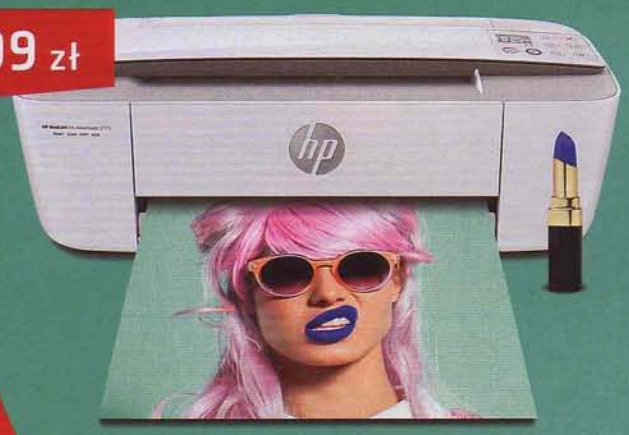
DOSTAWA ZA DARMO DO 400 SKLEPÓW

Nowość Nowość Nowość Nowość Nowość Nowość

Przedstawiamy HP DeskJet Ink Advantage 3775

Najmniejsze na świecie urządzenie wielofunkcyjne

299 zł



Drukowanie, skanowanie, opiowanie

Łatwe drukowanie z urządzeń przenośnych

Niedrogie wkłady

Ceny zawierają podatek VAT. Przedstawiona oferta cenowa ma charakter informacyjny, nie stanowi oferty handlowej w rozumieniu Art.66 par.1 Kodeksu Cywilnego. W przypadku zmiany kursu Euro i USD, cena może ulec zmianie.

www.alsen.pl/cdaction

ALSEN.PL

PEGI 12

- PRODUCENT: TUQUE GAMES
- DYSTRYBUTOR: NP STEAM
- CENA: OK. 85 ZŁ (PC), 84 ZŁ (PS4), 75 ZŁ (XBO)
- WERSJA PL: BRAK
- MULTI: CO-OP DO 3 OSÓB
- GRALIŚMY NA: PS4
- DEMO: BRAK
- PC: WIN VISTA/7/8/10, CPU 2 X 2,4 GHZ, 4 GB RAM, GF GTX 650/RADEON HD 7800

- GATUNEK: HACK'N'SLASH

Zabijanie wrogów seriami pozwala zwiększyć obrażenia.

LIVELOCK

Zabrał się do roboty: **Krigore**

Asimov kiedyś napisał, że jeśli chcemy powołać do życia inteligentne roboty, to te nie mogą skrzywdzić człowieka ani przez zaniechanie dopuścić do jego krzywdy. Rzeczywistość i chociażby autonomiczne samochody udowodniły, że zasady te nie wystarczają – ale twórcy gier wciąż z niej korzystają. Livelock jest w pewnym sensie jej wariacją.

Podstawowa broń sprawdza się tutaj najlepiej – reszta tylko okazjonalnie.

Nie nastawiajcie się jednak na Bóg wie jaką intelektualną ucztę. Fabuła tutaj jest prosta jak konstrukcja pierwszego silnika elektrycznego i koncentruje się na nieustającym konflikcie pomiędzy armiami androidów – w pewnym sensie potomków ludzkości. Stawką zaś jest, któż by pomyślał, powrót potomków małp.

Do roboty!

By stało się to możliwe, należy połączyć ze sobą części klucza deszyfrującego, który przechowywany jest przez przywódców zwaśnionych, ale niezmiennie podatnych na rdzę frakcji. Życia organicznego tu nie ma: zarówno postacie gracza, jak i jego przeciwnicy to androidy – różnica sprowadza się czasami jedynie do idei, że w niektórych elektronowych mózgach tli się oryginalna, przetransportowana tam ludzka myśl. To właśnie jest dla twórców pretekstem do dywagacji na temat różnic i gloryfikacji pozornych ułomności homo sapiens. Przez olbrzymią większość czasu po prostu jednak naparzamy.

Do wyboru są trzy cybernetyczne organizmy, choć z dostępnych klocków można też stworzyć własnego. Ja zdecydowałem się na walczącego w pierwszej linii tanka i... przeszedłem przez grę jak burza. Licznik zamknął mi się na lekko ponad pięciu godzinach zabawy, każdą zaś misję kończyłem w mniej niż połowę przewidzianego na nią przez twórców czasu. Poziom trudności normalny, a problemów nie było żadnych. Niby słabo, ale w założeniach to tytuł diablopodobny, który wypadałoby kończyć nawet parę razy, grając ze znajomymi lub przygodnymi graczami. Tyle tylko, że raz wystarczy – bo **głębi w gameplayu tutaj raczej nie ma**.

Mój elektronowy wojownik dysponował bronią główną: taranami zamontowanymi na dłoniach lub młotem bojowym. Ponadto był jakiś karabin maszynowy, a jako trzeci typ uzbrojenia – miotacz wybuchających dobroci w postaci min lub rakiet. Ponadto miałem trzy sloty na umiejętności bojowe oraz tyle samo miejsca na ozdobniki rodzaju hełmu, peleryny i szkieletu, które można sobie podmieniać dla szpanu. I zasadniczo to tyle. Niby wchodzą jeszcze choćby upgrade'y wspomnianych talentów bitewnych i pukawek, ale nie zmienia to faktu, że jak na diablopodobnego naparzacza, to jest tego po prostu za mało, a gameplay w praktyce bardziej przypomina jakąś formę pośrednią pomiędzy diablopodobnymi a wszystkimi tymi bohaterskimi łupaninami pokroju LoL-a czy HotS-a – co jednak w tym wypadku nie wróży długiego kontaktu z grą. Miejscami wprawdzie rozpierducha bywa bardzo satysfakcjonująca.

W sieci

Gra bezwątpienia plusuje, gdy do rozgrywki dołączą inni wojownicy. Bardzo mile wspominam misję eskortową (chyba najlepszą w całej grze), gdzie prowadziliśmy maszynę kroczącą. Wokół niej były nakreślone dwa okręgi: w większym trzeba było stać, by gigant się przesuwał, w mniejszym – by go naprawiać. Podział ról wynikający z różnych klas wypadł tutaj wyśmienicie. Aż szkoda, że podobnie nie błyszczały inne lokacje. Poziom jednak jest nierówny, a zdecydowanie najgorzej wygląda i wypada Rosja, która sprawia wrażenie zlepionej na siłę z absurdalnie dobranych klocków.

Livelock to taka gra na jedno popołudnie: odpalić, rozwalić hordy wrogów, sklepać bossa na końcu i zapomnieć. Największą zaletą w moim przypadku był fakt, że po prostu dawno nie grałem w taką bezpretensjonalną, siłącą się na romanse z action RPG łupaninę. Podejrzewam, że gdyby ktoś zrobił tego rodzaju grę z Transformerami i sypnąłby większą ilością golda na produkcję, byłoby naprawdę zacnie. A tak mamy miłą, krótką odskocznię od bardziej rozbudowanych tytułów. W sam raz do PS Plusa, Xboksa Live lub jakiegoś Humble Bundle.

Przyjemna, ale dość płytka rozrywka.

OCENA

7

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 7
AUDIO 7

- + bezpretensjonalne, przyjemne łupanie
- + zróżnicowane lokacje
- + miejscami bardzo ładna grafika
- + jest w tym oryginalność
- + niektóre pomysły urzekają
- − za mało wszystkiego
- − rosyjskie lokacje to raczej bieda
- − przewidywalna fabuła
- − nie ma potencjału, by zostać z nią na dłużej

|CDA|

MODECOM
VOLCANO GAMING

WWW.MODECOM.PL

PEGI ?

PRODUCENT: ELDER GAMES
DYSTRYBUTOR: STEAM
CENA: OK. 64 ZŁ (15 €)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

DEMO: BRAK
PC: WIN 7/8/10, 2 GHZ QUAD CORE, 4 GB RAM, GF GTX 460/ATI RADEON HD 5850

GATUNEK: RTS

Rozwijanie technologii jest okay, ale i tak wolę dzieła Abathura i Swanna.

Wbrew pozorom to czołg był bez szans.

MERIDIAN SQUAD 22

Nadal czeka na porządnego RTS-a: **Cursian**

Szczególnym afektem darzę tylko dwa gatunki gier: taktyczne rolpleje i staroszkolne strategie. O ile pierwsze przeżywają właśnie swój renesans, o tyle drugie są praktycznie martwe. Kiedy patrzę na Meridiana, zaczynam myśleć, że może to i dobrze...

Jeśli czekałeś na dobrego RTS-a, to czekaj dalej.

Squad 22 to kontynuacja wydanego jakiś czas temu Meridian: New World, ale nie przejmuj się, jeśli go nie kojarzysz, bo tutejsza **fabuła to bezpłciowy bełkot o rewolucji przeciw skorumpowanemu politykowi**, który bezczelnie bogaci się kosztem zdrowia i życia swoich poddanych. Pomiędzy misjami można teoretycznie pokręcić się po służącym za centrum dowodzenia statku i lepiej poznać bohaterów, ale ze względu na wyjątkowo mizerne dialogi naprawdę nie warto tego robić.

A tam postawimy koszary!

Miernej opowiastce dzielnie akompaniują nijakie projekty poszczególnych misji. Z reguły trzeba po prostu bronić bazy przed niezliczonymi falami tępych jak gumowa maczeta przeciwników lub zgromadzić odpowiednio dużą armię i poprowadzić własną ofensywę. Najlepsze, na co stać twórców, to oddanie w twoje ręce małego oddziału, który musi poradzić sobie na tyłach wroga bez szans na jakiekolwiek wsparcie. Zapomnij o cyklicznie wylewającej się lawie i innych starcraftowych wynalazkach – tutaj po prostu tłuczesz się na maleńkiej, pustawej mapce, aż jedna ze stron ostatecznie się wykrwawi. Żołnierze padają na piach, pojazdy stają w płomieniach, a ty klniesz pod nosem i czekasz na zmiłowanie. Zaprawdę – wojna to piekło.

W grze można pokierować tylko jedną rasą, która przypomina połączenie terran (wyposażenie) i protossów (architektura). Tradycyjna rozbudowa bazy mogłaby cieszyć, gdyby nie to, że nie ma tu miejsca na przesadne filozofowanie. Do twojej dyspozycji oddano raptem osiem budynków i niewiele większą liczbę jednostek. Żadna z tych ostatnich nie zaskakuje zresztą niczym szczególnym – ot, myśliwiec, czołg, mech, snajper i tym podobne evergreeny. Nie marudziłbym, gdyby chociaż były dobrze zbalansowane. Rozumiem, że opancerzony crusader został zaprojektowany do walki z innymi pojazdami, ale trzech najzwyklejszych marines jest w stanie zezłomować go w ułamku sekundy!

...Wróóóć! To ostatnie stwierdzenie należy traktować jako przenośnię, bo **gra jest potwornie ślamazarna**. Lwia część oddziałów zadaje zdecydowanie zbyt małe obrażenia w stosunku do ogólnej liczby punktów życia, przez co walki niemiłosiernie się ciągną. Nie każdy RTS musi wymagać iście koreańskiego refleksu, ale w zamian oczekiwałbym odpowiednio pogłębionej warstwy taktycznej, a tutaj cały plan sprowadza się do wyprodukowania „kuli śmierci" i wypuszczenia jej na krwawy rajd po włościach przeciwnika.

Ucz się, ucz, a czołg ci sam urośnie!

Jednym z bardziej udanych elementów Meridiana jest **przyzwoity system rozwoju technologicznego**. W trakcie misji zbiera się różnokolorowe kanistry, które można potem wymienić na talenty w trzech niezależnych drzewkach. Bojowe pozwalają położyć łapy na potężniejszych jednostkach, ekonomiczne zwiększają efektywność wydobycia, a obronne odpowiadają za udoskonalanie pancerzy i wieżyczek.

Nie twierdzę, że jest w tym coś wybitnie wciągającego, ale osiągnięcia są przenoszone do kolejnych etapów, więc warto się trochę pomęczyć.

Elder Games zerżnęło ze StarCrafta nieprzyzwoicie wiele, ale pokpiło jeden z najistotniejszych elementów: interfejs. **Gra komunikuje się z użytkownikiem w naprawdę fatalny sposób.** Okienka ze statystykami jednostek, liczbą surowców i tym podobnymi informacjami poupychano w zupełnie nieintuicyjnych miejscach i żeby na nie spojrzeć, trzeba na chwilę oderwać wzrok od pola bitwy, co miewa tragiczne skutki nawet przy stosunkowo niespiesznym tempie Meridiana. Skopano również menusy budowy i rekrutacji. Nie dość, że składają się z maciupeńkich, niemal identycznych ikonek, to jeszcze złośliwie przerzucono je z prawej strony ekranu na lewą, bezmyślnie walcząc z długoletnimi przyzwyczajeniami. Mało? A kiedy dodam, że istotne powiadomienia, na przykład o bezrobotnym budowniczym, kryją się gdzieś po kątach i najczęściej zauważa się je dopiero poniewczasie? Nie mam pojęcia, kto to wszystko projektował, ale jeśli chciał mi zrobić na złość, to mu się udało.

Meridian: Squad 22 to **bardzo słaba strategia i mimo panującej posuchy nie polecam jej nawet największym fanom gatunku**. Oprócz dennej kampanii można jeszcze wprawdzie zająć się pojedynczymi wyzwaniami lub trybem podboju, w którym należy opanowywać poszczególne terytoria na mapie strategicznej, ale lepiej po raz piętnasty ograć trzeciego Warcrafta – mniej się człowiek znudzi, a i Ostrze Mrozu głodne spać nie pójdzie. |CDA|

OCENA

4

GRYWALNOŚĆ 4
WIDEO 7
AUDIO 6

+ całkiem nieźle wygląda
+ zawsze to jakiś RTS...
- ślamazarne tempo niepoparte taktyczną głębią
- fatalny interfejs
- standardowa do bólu kampania

Czuję tu wyraźną inspirację protossą architekturą.

18

- PLATFORMY: PC, PS4, XBO
- PRODUCENT: AVALANCHE
- DYSTRYBUTOR: NP. STEAM, PSN
- CENA: OK. 53 ZŁ (12 €, PC), 49 ZŁ (PS4), 50 ZŁ (XBO)
- WERSJA PL: NAnapisy
- MULTI: PUNKTACJA ONLINE
- GATUNEK: AKCJA

JUST CAUSE 3
BAVARIUM SEA HEIST

Tańczy z bałwanami: **enki**

Recenzje trzech płatnych dodatków do Just Cause 3 zamieściliśmy na łamach CDA, bo podstawka warta jest tego, by o niej przypominać. Szkoda, że DLC w porównaniu do niej są tak bardzo do dupy.

Dzisiejszy bohater to ostatni dostępny w ramach „przepustki sezonowej" (ktoś już gdzieś wytknął, swoją drogą, jak fatalna jest to kalka językowa, i podpisuję się pod tym obiema rękami). Tym razem do zabawy dostajemy łódź motorową uzbrojoną w działko obrotowe i samonaprowadzające rakiety, a do „wyzwolenia" jest pięć morskich instalacji gdzieś na wodach przylegających do Medici. Ponownie **zatem rozgrywka jest przez większość czasu bezmyślna (choć widowiskowa)**, tyle że równinne, pagórkowate i górskie plenery wyspy zostały tu wymienione na spore stado morskich bałwanów, a wozy opancerzone i czołgi na kutry i kanonierki. Żeby chociaż jakiś aspekt podwodny się pojawił, jakaś baza ukryta głęboko pod falami. Taka, która pomogłaby mi udawać, że zamiast w to gram w Somę albo BioShocka. Ale nie. Musiałem za to uważać, żeby nie wywrócić swej maszyny do góry dnem, bo wówczas znacznie traci na efektywności. **Akcja dodatku kończy się po mniej więcej półtorej godziny**, po której zostajemy z łodzią, nową pukawką strzelającą błyskawicami z nieba (i tak już jej nie pouzywamy, bo komu by się chciało wracać do gry, w której wszystko już zostało zrobione?) i poczuciem zmarnowanego potencjału.

Dodatki do JC3 zrobione zostały bez pomysłu i zaangażowania. Wydaje się, że tylko po to, by zaspokoić głód „płatnej zawartości", którą Square Enix mógłby opchnąć fanom w sezonie ogórkowym. To, że wyprodukowanie i wydanie ich zajęło tak długo, potrafię wytłumaczyć tylko hipotezą, że trzon Avalanche w tym czasie ostro dłubał nad nowym dużym tytułem, pozostawiając robotę nad DLC biurowej rezerwie. Trochę wstyd. Wstyd polepionych z animowanych plansz cutscenek, problemów z płynnością przy korzystaniu z mechów z drugiego dodatku i absolutnego braku ambicji. Z całości (bo niniejszym podsumowuję tu cały ten „seasonpassowy" wysiłek) pochwalić mogę co najwyżej motorek do wingsuita, który dostajemy na początku pierwszego dodatku i który zmienia dalszą rozgrywkę w Just Cause 3 w pełnoprawną i świetną przy tym grę „superbohaterską". Warto go (i tylko go) odpalić wtedy, gdy jeszcze nie zakończyłeś przygody z podstawką, bo ułatwia ona masę spraw w grze. Reszcie wypada jedynie rzec: adiós. |CDA|

OCENA **4**

GRYWALNOŚĆ 4
WIDEO 7
AUDIO 7

+ chyba tylko broń władająca gromami...
− ...której zastosowanie ogranicza się do 5 minut w dodatku
− ponownie bez pomysłu i bez polotu
− strata czasu i mocy przerobowych utalentowanego skądinąd studia

?

- PLATFORMY: PC, PS4
- PRODUCENT: XIBALBA STUDIOS
- DYSTRYBUTOR: STEAM, PS STORE
- CENA: OK. 43 ZŁ (PC, 10 €), 42 ZŁ (PS4)
- WERSJA PL: NAPISY
- MULTI: RANKINGI
- GATUNEK: AKCJA/PLATFORMOWA

MILITANT

Bawił się jak na mrowisku: **CormaC**

Jasna cholera, gdzie ja podziałem tę lupę...

Ech, zapowiadało się sympatycznie. Skakanko-zabijanka w ogarniętym konfliktem świecie owadów to duże pole do popisu dla scenarzystów, którzy mogliby np. sparodiować parę scen filmowych. Do tego potrzeba jednak polotu, a twórcy MilitAnta nie polatali wcale. Zamiast lekkiej, zabawnej historii zręcznie wykorzystującej specyfikę nietypowego tła fabularnego serwują smęty o jakichś kryształach, o które mrówki szarpią się z termitami, i to smęty zarysowane ledwo co, bo w nieciekawym intrze i drętwych kilkuzdaniowych opisach przed etapami. Głównego bohatera nie obdarowali ani imieniem, ani głosem (że o osobowości nie wspomnę), a do łap wcisnęli mu pukawki, jakich pełno w innych strzelankach (w tym „mini-broń", czyli gatlinga – polonizacja kuleje). Jedyne, co odróżnia go od Wzorcowego Twardziela Biegnącego W Prawo – i w jakiś sposób łączy setting z rozgrywką – to fakt, że ma więcej kończyn niż WTBWP. Można dzięki temu nosić przy sobie cztery sztuki broni – ale pomijając początkowe pierdoleliki, każda spluwa musi być inna – i przełączać się między nimi parami, co jest o tyle istotne, że narzędziom zagłady trzeba od czasu do czasu pozwolić ostygnąć.

Głównym problemem MilitAnta jest jednak nie to, że po wyborze tła fabularnego twórcy natychmiast zaaplikowali sobie per rectum usztywniacz, tylko szeroko pojęta amatorszczyzna ich dzieła. **Gra wygląda jak wypreparowany okaz z epoki PS2 i nie oferuje absolutnie niczego, co mogłoby zachęcić do brnięcia w nią.** Właściwie nic nie jest tu zrobione ciekawie czy choćby porządnie. Systemowi celowania nie można ufać, bo autonamierzanie notorycznie gubi cele lub lepi się nie do tego wroga, co trzeba. Przez pierwsze etapy przeszedłem zresztą, strzelając tylko do bossów, bo często absurdalnie skuteczne jest stanie w miejscu i spamowanie guzika ataku wręcz, który odbija kule do nadawców. Bossowie chłoną pociski jak mrowisko deszczówkę, więc trzeba przez kilka minut powtarzać w kółko te same, zazwyczaj nietrudne czynności, a zwycięstwo przynosiło mi nie satysfakcję, lecz ulgę, że jestem nieco bliżej końca. Do tego gra co jakiś czas postanawia pokazać, kto tu rządzi, i zaczyna męczyć poziomem trudności, a że pozbawiona jest jakiegokolwiek uroku, frustracji nic nie łagodzi. Pytanie, dlaczego miałbym grać w to toporne, zupełnie nieemocjonujące brzydactwo z wyboru, pozostało bez odpowiedzi. |CDA|

OCENA **3**

GRYWALNOŚĆ 3
WIDEO 4
AUDIO 4

+ jeśli zawsze chciałeś być mrówką, to masz okazję
− amatorszczyzna
− nudna i męcząca
− niepewne celowanie
− oprawa rodem sprzed dwóch generacji
− marnuje potencjał settingu

PEGI 7

PRODUCENT: PLASTIC
DYSTRYBUTOR: PSN
CENA: 84 ZŁ
WERSJA PL: PEŁNA (NnapisY)
MULTI: BRAK
DEMO: BRAK

GATUNEK: PLATFORMOWA

BOUND™

Toczy brzuch po plaży: **9kier**

Już pierwsze minuty zabawy krzyczały, że nie będzie to łatwa przeprawa. Żaden z Bounda Super Meat Boy, ale nieustanne potyczki z kamerą i sterowaniem sprawiły, że odłożyłam polską produkcję z ulgą.

Nie jest to ani dobra trójwymiarowa platformówka, ani dobry projekt artystyczny. Przede wszystkim brakuje jej precyzji. Przed sekwencjami ze skokami po walcach najlepiej zmówić paciorek, bo trudno ocenić, czy baletnica – a jednocześnie księżniczka dziwacznego, pełnego abstrakcyjnych konstrukcji królestwa – nie zsunie się w przepaść. **Kamera nieustannie i frustrująco pływa, przygotowana chyba pod robienie ładnych screenów**, a co jakiś czas całkiem zmienia perspektywę. Po wciśnięciu lewego triggera odpowiedzialnego za taneczny sprint bohaterka przesuwa się nieproszona i na szczęście nie jest w stanie spaść w ten sposób z platformy. Zresztą gra pomaga, jak może, by baletnica nie wylądowała w przepaści – skraca animacje susów, wykonywanych w pełnym szpagacie godnym tancerek z „Czarnego łabędzia", albo tworzy niewidzialną ścianę, by księżniczka nie zsunęła się podczas chodzenia. Podczas skoku spaść już może. Z tego powodu wielokrotnie lądowałam w wyłożonej abstrakcyjnymi, falującymi kształtami czeluści, a z moich dłoni wytryskiwały do nieba wstęgi rodem z gimnastyki artystycznej. Następnie w czasie respawnu podnosiłam się, wyginając nogę tak, jak nigdy mi się nie uda, choćbym spędziła pół życia, trenując jogę.

Jezioro łabędzie

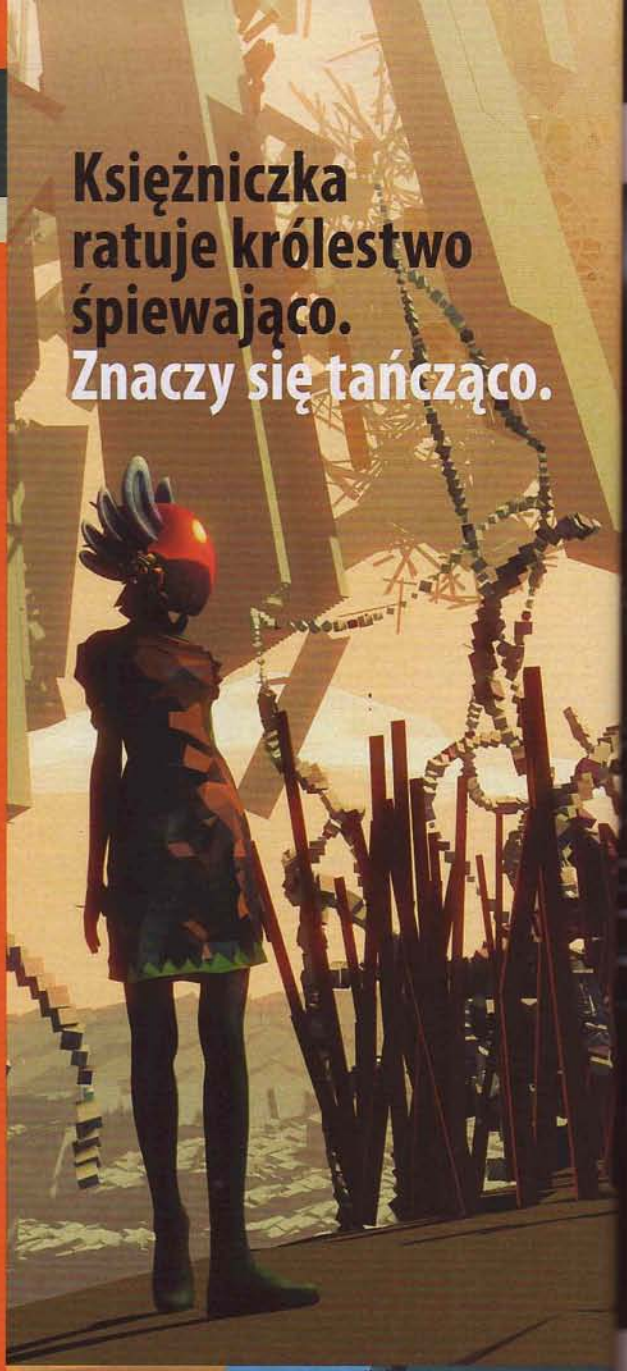
Nad animacjami bohaterki można by jeszcze popracować, ale kiedy chodzi na palcach z rozłożonymi rękami albo podkrada kroki z „Jeziora łabędziego", idąc po wąskim „krawężniku" przyklejona do ściany, trudno się nie zachwycić. Jeszcze lepiej jest, gdy po wciśnięciu prawego triggera całkowicie oddaje się tańcu – np. by ominąć jęzory ognia. Wtedy mogę na nią patrzeć w nieskończoność, gdy miesza balet z tańcem nowoczesnym w płynnych, dopracowanych kombinacjach, wykonuje piruety i wyskoki, odrzuca głowę, zadziera nogę nad głowę. **Specjaliści od mocapu wespół z tancerką i choreografką wykonali kawał dobrej roboty** i tym większa szkoda, że taki fantastyczny, innowacyjny pomysł marnuje się w tak słabej grze.

Reszta nie wygląda nawet w połowie tak dobrze (brakuje stylu, jest za to dużo brzydkiego przenikania) i choć sekwencje różnią się od siebie – tu jest nieco zabawy z grawitacją, tam jest zielono i pada deszcz – nieraz odnosiłam wrażenie, że najważniejszymi zmianami w danym rozdziale były kolory tych wszystkich prostopadłościanów i sukienki księżniczki. Zwłaszcza że wciąż robiłam to samo: skakałam z platformy na platformę lub z szarfy na szarfę, chodziłam po owych krawężnikach i drabinach, chowałam się za kawałkiem ściany przed krzykiem olbrzyma, pozbywałam się więzów tańcem, a od czasu do czasu jechałam w powietrzu po szerokiej wstędze. (Były jakieś uniki i jakieś znajdźki, ale po co – nie wiem).

Być może nie zdążyłoby mi się to tak znudzić, gdybym rzeczywiście spędziła z grą 2,5 godziny i zapomniała o sprawie, ale niestety zostałam zmuszona do spędzenia z nią dwa razy tyle. Pewnego razu, mniej więcej w połowie, znalazłam się w miejscu, z którego nie było wyjścia: po bokach i z tyłu miałam przepaść, a przed sobą most z miotaczami ognia, które natychmiast mnie zabijały (mimo że powinno się je móc pokonać tańcem). Po dziesiątkach prób i dwóch godzinach kombinowania zwróciłam się o pomoc do enkiego z nadzieją, że zauważy coś, co pominęłam. Niestety on także poległ, a co gorsza, tego fragmentu nie było w żadnym wideoporadniku. **Bound nie oferuje opcji zrestartowania sekwencji**, więc musiałam rozpocząć od nowa. Gdy dotarłam do tego rozdziału, grałam bardzo ostrożnie, bojąc się powtórki, i w pewnym momencie dojrzałam znienawidzoną sekwencję – daleko, daleko w dole. Okazało się, że wcześniej musiałam pomyśleć: „zeskoczę i zobaczę, co tam jest!", a potem umrzeć w przepaści – od tej pory gra podnosiła mnie na dole.

Młody człowiek i śmierć

Bound to ciekawostka. Projekt, na którego ci, co grali w życiu w jakąkolwiek platformówkę, będą patrzeć z pobłażaniem. Nie wystarczą też ładne wzory na ścianach lokacji, sznury quasi-pereł w przejściach i śliczne animacje tańca baletnicy w masce, by gra broniła się jako projekt artystyczny. Fabule – między sekwencjami w abstrakcyjnym królestwie, będącymi przewidywalną metaforą, kobieta w ciąży spaceruje po plaży i przegląda dziennik z rysunkami, pojawiają się też jej wspomnienia z dzieciństwa – **brakuje prawdziwej głębi**. Decyzja, którą gracz musi podjąć na końcu, nie ma na scenariusz żadnego wpływu, bo gdy ciężarna blondynka zapuka do drzwi domku i pokaże przeglądany zeszyt, nie dowiesz się nawet, jak zareagował jego mieszkaniec. |CDA|



Tu: płynę po wstędze przez pół mapy.

Tym razem zabawa w chowanego była wybitnie niesprawiedliwa.

Miejscami gra wygląda ślicznie, ale zwykle zachwyca tylko animacja bohaterki.

OCENA

4+

GRYWALNOŚĆ 5
WIDEO 6
AUDIO 6

+ ślicznie animowany taniec
+ polska wersja językowa
+ rozdziały można wykonywać nie po kolei

− można się zaciąć na milion śmierci
− fabule brakuje głębi
− mało precyzyjna
− rozgrywka nie angażuje

Międzynarodowe Targi Poznańskie
Od 95 lat
działamy z pasją
Sprite
SPONSOR GŁÓWNY
PGA
Poznań Game Arena
21-23.10.2016
GRAMY GRUBO
SPONSORZY
PLAY
MODECOM
GŁÓWNY PARTNER RADIOWY
radio eska
GŁÓWNY PARTNER TELEWIZYJNY
eska TV
GŁÓWNY PARTNER LIVE STREAM
twitch
PARTNERZY TECHNOLOGICZNI
LG Life's Good
NTT
PARTNERZY MEDIALNI
CHIP
CD-ACTION
PARTNER WYDARZENIA
Koleje Wielkopolskie
PATRONAT HONOROWY
POZnań
Prezydenta Miasta Poznania
www.GameArena.pl
sposób na bilet
TIXER
tixer.pl
Bilety na:
TICKETPRO
www.ticketpro.pl
BILETY DOSTĘPNE
w kioskach i salonikach
RUCH

PEGI 12

- PRODUCENT: TEAM17
- DYSTRYBUTOR: NP, GOG
- CENA: 80 ZŁ (PC), 99 ZŁ (PS4), 80 ZŁ (XBO)
- WERSJA PL: PEŁNA
- MULTI: DO 6 OSÓB
- GRALIŚMY NA: PS4
- DEMO: BRAK
- PC: WIN 7/8/10, CPU 2 X 2,4 GHZ, 2 GB RAM, INTEL 4400/GF GTX 280, RADEON HD 7750

- GATUNEK: TAKTYCZNA

WORMS W.M.D

Wskrzeszał miłość do zalewania robaka: **MQc**

Powrót do korzeni to mantra wszystkich podupadłych studiów, które się pogubiły i nie są za bardzo w stanie wymyślić czegoś autentycznie nowego, więc szukają pomysłu na siebie w rzeczach, które uczyniły je wielkimi. Z Team17 sprawa jest jednak bardziej skomplikowana.

Brytyjczycy wracali już do korzeni tyle razy, że powoli im można zapominać w pełni trójwymiarowe edycje Wormsów, powstałe w czasie, kiedy cały growy świat zachłysnął się możliwością obracania kamery, ale zapomniał o tym, że wcale nie musi to służyć grywalności. Ostatnich kilka edycji to powrót do klasycznego widoku, a Broń Masowego Rażenia (bo tak właśnie należy tłumaczyć tytułowe W.M.D) można uznać za **najlepszą produkcję z robakami w rolach głównych od czasu World Party (lub Armageddonu, jak kto woli)**. Przede wszystkim dlatego, że twórcy potrafią nie tylko odtwarzać to, co było dobre kilkanaście lat temu, ale też stworzyć od podstaw broń i mechanizmy zabawy, które jak ulał pasują do tego, za co świat pokochał strzelające do siebie z bazook glisty.

Ty swoje, kamera swoje

Oprawa graficzna może budzić zachwyt. **Gra jest, jak należy, dwuwymiarowa, a grafika radosna i kolorowa, ale też bardzo czytelna.** Udźwiękowienie to zaś wormsowy standard, w którym na pierwszy plan wybijają się mniej lub bardziej irytujące popiskiwania robaków (jak zwykle mogą też piszczeć po polsku). Jest za to jedna rzecz, która ewidentnie potrzebuje poprawienia (czekam na patcha i doczekać się nie mogę): praca kamery. Nie dość, że ledwie nadąża choćby za wystrzeloną rakietą (pokazując ją nie pośrodku, ale w rogu ekranu, więc do końca nie wiadomo, w co trafi), to jeszcze na przykład przy sterowaniu śmigłowcem, jeśli niechcący ruszymy kamerę sami, możemy długo szukać robaka po planszy, bo autocentrowanie nie włącza się szybko. To jednak tak naprawdę największa wada gry, odczuwalna zresztą mocniej na konsoli niż PC, gdzie sterowanie jest zwyczajowo nieco wygodniejsze. Poza tym **nowe Wormsy to już zabawa naprawdę przednia**. Najlepiej bawi się ze znajomymi przy jednym ekranie – ale to oczywiste. Multiplayer sieciowy działa już gorzej (na PS4 znalezienie chętnego do rozgrywki nie było łatwe), ale za to również samotnicy mogą się odnaleźć, i to nie tylko w trybach treningowych.

Same dobre pomysły

Początkujący użytkownicy bazooki czy bomby bananowej mają oczywiście możliwość zapoznania się ze wszystkimi najważniejszymi zagraniami w nietrudnym samouczku. Później do tego dochodzą także kampania i wyzwania. Jeśli ktoś chce, może walczyć o najlepszy wynik z innymi graczami z całego świata, co pewnie wielu da satysfakcję, choć ja **znudziłem się single'em bardzo szybko**. W Wormsach chodzi o to, by zwisając robakiem z paroma punktami życia na ninja ropie, zostawić na głowie kolegi dynamit i zdążyć uciec na sekundę przed końcem rundy. Takich wrażeń nigdy nie zapewni nawet najzmyślniej wykoncypowany scenariusz rozgrywany z AI.

Team17 udało się wprowadzić do rozgrywki kilka nowych sztuczek, co więcej: bez wyjątku udanych. Na pierwszy ogień idą stacjonarne działka i wehikuły. **Robak może zasiąść za sterami mecha, śmigłowca czy czołgu i korzystać z broni pokładowej.** Świetnym pomysłem jest też crafting broni w trakcie rozgrywki czy wprowadzenie budynków, w których mogą schronić się robale.

To najlepsze Wormsy od lat, a jeśli nie masz sentymentu np. do Armageddonu, to można nawet uznać, że w całej historii robaczywych batalii. Bardzo dobrze, że do sprawdzonej formuły udało się dodać kolejne świetnie pasujące zabawki. Jeśli jednak już kiedyś grałeś i cię ta forma rozrywki nie wciągnęła, tu też nie masz czego szukać. W przeciwnym razie: daj szansę, bo warto. **[CDA]**

OCENA

8

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 8
AUDIO 7

- powrót do najlepszych tradycji Robaków
- pojazdy
- świetna fizyka
- multum broni – powrót klasyków plus nowe świetne pomysły

- kamera nie nadąża
- brak edytora plansz
- nowa część nie przekona do siebie graczy, którym się Wormsy nie podobały

PEGI ?

- PRODUCENT: THE MOONWALLS
- DYSTRYBUTOR: IQ PUBLISHING
- CENA: 70 ZŁ
- WERSJA PL: NAPISY
- MULTI: BRAK
- DEMO: BRAK
- PC: WIN 7/8/10, CPU 2 X 1,66 GHZ, 4 GB RAM, AMD HD 7500G

GATUNEK: PRZYGODOWA

Bohemian Killing

Gdyby nie rozmawiali o rewolucji, tematem na pewno stałyby się żabie udka.

Kupowała pomidory, by nimi rzucać: **9kier**

Za pierwszym razem skończyłam pod zimnym ostrzem gilotyny, za drugim – zgniłam w celi, skazana na dożywocie. Zakończeń jest jeszcze kilka, z ucieczką z więzienia włącznie, ale Bohemian Killing nie zasługuje na kolejne szanse.

Ten polski, pierwszoosobowy indyk reklamowany był jako nieliniowa, ekscytująca przygodówka, w której „ogranicza cię tylko wyobraźnia". W rzeczywistości to rusztowanie zbite przez jednego człowieka z zaledwie kilku desek. Brakuje tu wszystkiego – większej liczby kwestii dialogowych, interakcji, postaci, lokacji i elementów, na których można zawiesić oko. Dostałam za to raczej **kiepsko napisany, nieatrakcyjny wizualnie interaktywny film kryminalny**, w którym jednowymiarowy bohater – przedstawiciel cygańskiej elity – zabił pokojówkę i opowiada swoją historię w czasie rozprawy sądowej. Wraca wtedy do wydarzeń z tamtej nocy i przeżywa je, prawdziwe bądź zmyślone, na nowo.

Francja bez elegancji

Bohemian Killing co chwilę przerzuca gracza między klitką oskarżonego a kawałeczkiem czegoś, co miało być steampunkowym, XIX-wiecznym Paryżem. Na wypadek, gdybyś nie zauważył francuskich automatów z jedzeniem, francuskich szyldów i francuskich plakatów, gra uderzy cię po głowie wieżą Eiffla, którą zobaczysz z większości okien, fałszywymi akcentami, winem, serem, kawiorem, szampanem, a w międzyczasie na kilka sposobów przypomni o rewolucji francuskiej. Poznałam otoczenie dość dobrze już w czasie pierwszej, dwugodzinnej rozgrywki, bo **to niewiele więcej niż dwa mieszkania i hotel przy kilku metrach uliczki**, w których zresztą naprawdę nie ma co robić.

Jeśli będziesz grał więcej niż raz, zejdziesz je wzdłuż i wszerz, bo wskazówki zegara przesuwają się w grze w czasie rzeczywistym – na szczęście pewne interakcje, jak czytanie ogłoszeń w gazecie, gotowanie czy kąpiel, sprawiają, że kilka, kilkanaście czy kilkadziesiąt minut upływa w mgnieniu oka. Po stronie prokuratury są niestety fakty i dowody – jak narzędzie zbrodni, zeznanie sąsiada, który o konkretnej godzinie minął się w drzwiach z zakrwawionym bohaterem, czy maszyna tortur w domu oskarżonego – a zadaniem bohatera jest dopasowanie się w taki sposób, by skleić na ich podstawie przekonującą historyjkę. Możesz zaprzeczyć wszystkim dowodom, lecz wtedy na pewno czeka cię gilotyna, możesz przekonywać sędziego, że zabiłeś pod wpływem alkoholu czy w samoobronie, albo próbować całkiem się wyłgać (niektóre interakcje odblokowują dowody przemawiające na twoją korzyść). Krew na ubraniu mogła przecież pochodzić z bójki w barze albo zacięcia się przy goleniu.

Rewolucja francuska nie objęła mechaniki.

Niewola po rewolucji

W teorii brzmi to fantastycznie, nawet jeśli rozgrywka sprowadza się do ciągłego spoglądania na zegarek i ustawiania się w odpowiednim miejscu w odpowiednim czasie. Problem w tym, że **Bohemian Killing nie daje nawet przyzwoitej namiastki obiecanej wolności**. Na dialogi w sali sądowej nie masz żadnego wpływu, a i w Paryżu gra zwykle decyduje za ciebie. Nie ma żadnej minigierki, która która wykaże, czy zaciąłeś się przy goleniu – po prostu tak się dzieje i jesteś cały we krwi. Nie ma interakcji z barową hołotą – jeśli za bardzo się zbliżysz, obijają ci twarz. W grze bazującej na konsekwencjach działań takich możliwości (najlepiej bardziej skomplikowanych niż „wyciągnij recepcjonistę do składziku za pomocą telefonu"...) powinno być zresztą znacznie więcej.

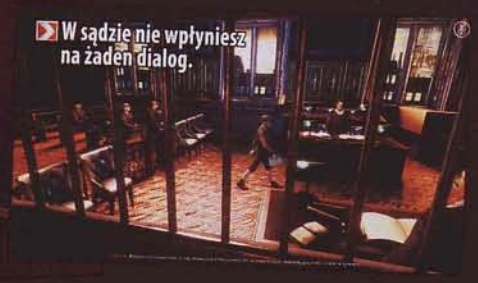
Kiedy tylko zauważysz, że jako gracz nie możesz ułożyć sobie linii obrony i ta budowana jest na podstawie niezależnych od ciebie (i zbyt często powtarzalnych) komentarzy bohatera, poczujesz, jak bardzo hamuje cię wyobraźnia developera. Nie możesz ruszyć się z paryskiej ulicy, bo samochód nie ma paliwa, a z obu stron ograniczają cię niewidzialne ściany, tłumaczone tym, że bohater tego nie pamięta. **Przypomniałam sobie pierwsze, nieudane sesje RPG**, gdzie jako fatalny początkujący MG miałam przygotowany świetny scenariusz, a gracze potrzebni byli mi tylko do tego, by robić dokładnie to, co sobie wymyśliłam. |CDA|

Okiem Papkina

OCENA 2+

Dramat w dwojakim tego słowa znaczeniu. Gra rozpoczyna się od sceny morderstwa, którego bardzo się ofierze zazdrości. Bohemian Killing nie potrafi zainteresować sobą gracza, interakcje między postaciami są szczątkowe, sama historia banalna, motyw rozprawy sądowej – niewykorzystany. Mimika postaci (nieśmiało przypomnę – w obliczu rychłej śmierci niewiasta... unosi górną wargę), obrzydliwe filtry graficzne oraz udawany francuski akcent stawiają kropkę nad „i". Zakończeń jest może i sporo, ale raz, że pod koniec gra nijak nam nie tłumaczy, gdzie popełniliśmy błędy, i dwa, że to zbyt nudna zabawka, by gmerać w niej dłużej niż przez 2-3 godziny.

Najlepsze są krwiste steki podawane bezpośrednio na twarzy.



W sądzie nie wpłyniesz na żaden dialog.

OCENA **3**

GRYWALNOŚĆ 3
WIDEO 4
AUDIO 5

- + kilka zakończeń
- + interesujący pomysł
- + udźwiękowione dialogi
- – daje wrażenie obcowania z alfą
- – nie działa płynnie
- – zabugowana
- – ogranicza i nudzi
- – brzydka
- – krótka

PEGI 12

- PRODUCENT: BLUE BYTE SOFTWARE
- DYSTRYBUTOR: UBISOFT
- CENA: 120 ZŁ
- WERSJA PL: PEŁNA
- MULTI: BRAK
- DEMO: TAK (STEAM LUB UPLAY)
- PC: WIN 7/8/10, INTEL I3 2120 3,3 GHZ, 4 GB RAM, GF GTS450/AMD RADEON HD5770

- GATUNEK: STRATEGICZNA

Ni psa, ni wydrę ogrywał: **Cursian**

W pierwotnych założeniach Champions of Anteria miało być kolejną częścią serii Settlers, ale na ostatniej prostej Ubisoft zadecydowało o odcięciu się od Osadników i wypuszczeniu gry jako oddzielnego tworu. Chwała bogom, bo ma z nimi tyle wspólnego, co ja z mongolskim baletem.

CHAMPIONS OF ANTERIA

Kolejkowanie rozkazów niby jest, ale nie ma sensu z niego korzystać.

Niestety nie można się rzucić z mostu, by skrócić sobie męki. Próbowałem.

CHAMPIONS OF ANTERIA

OCENA **5+**

- GRYWALNOŚĆ 5
- WIDEO 8
- AUDIO 6

- + w ogólnych założeniach pomysł z pięcioma żywiołami nie jest zły
- + ładnie wygląda
- − NUDNA
- − recycling
- − uproszczona warstwa strategiczna
- − chaotyczne, bezmyślne walki

Zamiast stawiać kolejne budyneczki i patrzeć, jak banda pomieszkujących w skromnych chatach oberwańców z czasem zamienia się w potężną nację, będziesz dzielił uwagę pomiędzy dwa aspekty: uproszczoną gospodarkę na mapie strategicznej i „taktyczną" (cudzysłów jak najbardziej zasłużony) siepaninę podczas misji bohaterskich. Pomysł, choć nie nowy, byłby może całkiem znośny, gdyby wykonanie nie zalatywało pośpieszną, kleconą po nocach chałturą ze śladowym budżetem.

Strategia dla matołków

Mapę strategiczną podzielono na kilkanaście dzielnic, o które rywalizują ze sobą zwaśnione frakcje. W każdej turze możesz podbić jeden obszar lub obronić własny przed atakiem odgryzających się przeciwników. Ilość posiadanych ziem przekłada się na szybkość, z jaką gromadzisz uznanie i złoto, a te są niezbędne do rozwijania zaplecza gospodarczego. Brzmi dumnie, ale sprowadza się do wykupowania technologii z nieprzesadnie rozbudowanego drzewka, a następnie wykorzystywania ich w służącej za bazę wypadową stolicy. Wszystkie tartaki, kopalnie, warsztaty kowalskie i tym podobne przybytki można wznosić tylko na wyznaczonych działkach o ściśle ustalonej pojemności. Nie musisz się przejmować wytyczaniem dróg, bo mieszkańcy to jedynie statyści, a cały „urobek" magicznie materializuje się w skarbcu. Powinieneś pamiętać jedynie o tym, by pokrewne struktury, na przykład farmę i piekarnię, stawiać obok siebie, dzięki czemu zmaksymalizujesz zyski. **System jest wyjątkowo prostacki i momentami bliżej mu do smartfonowego gniota niż prawdziwej strategii.**

Taktyka dla jełopów

Wspomniane podboje każdorazowo wiążą się z koniecznością wizyty na maleńkich mapkach taktycznych, gdzie dowodząc maksymalnie trójką spośród pięciu bohaterów, stawiasz czoła falom wrażych półmózgów. Zarówno jedni, jak i drudzy zostali przyporządkowani do jednego z pięciu żywiołów, które oddziałują na siebie na zasadzie „woda niszczy ogień, ale dostaje wciry od pioruna, a ten z kolei ulega naturze". W teorii miało to uatrakcyjnić starcia i wprowadzić do nich element taktyczny, ale sprowadza się do bezmyślnego naparzania najbardziej zabójczymi dla danego typu przeciwników atakami. Kabaretowy wymiar walk uwypukla AI mobów – niemal zawsze fiksują się na jednym z herosów, więc nic nie stoi na przeszkodzie, by użyć go w roli przynęty i biegać w kółko, jednocześnie eliminując cyfrowych kretynów resztą ekipy. Starcia mogą stanowić problem tylko dlatego, że jedynym sensownym sposobem zregenerowania sił twoich poddanych są mikstury zdrowia, które mają parszywy zwyczaj kończyć się w najmniej odpowiednim momencie. Chwalebny wyjątek stanowią bossowie, ale nawet oni są groźni głównie z powodu niebotycznie długich pasków zdrowia.

Obrazu nędzy i rozpaczy dopełnia bezczelny recycling. Jestem jeszcze w stanie wybaczyć to, że raz po raz musiałem bronić zagrożonych wież, oczyszczać obozy lub pilnować zasobów przed zakusami grabieżców. Zwątpiłem dopiero wtedy, gdy tocząc wojnę z plemieniem pustynnych nomadów dwa razy z rzędu, uwalniałem dokładnie tego samego szpiega z dokładnie tego samego miejsca, strzeżonego przez dokładnie te same monstra. Przez chwilę łudziłem się myślą, że trafił mi się po prostu jakiś wredny bug, ale podobna sytuacja powtórzyła się jeszcze kilkakrotnie.

Champions of Anteria to wyjątkowo nieszczęsny twór. Warstwa strategiczna w zasadzie nie istnieje, a „heroiczne" wypady w bój przypominają niekończącą się rolplejową misję ze StarCrafta. O ile tam wszelkie głupotki i niedoróbki można było jeszcze wybaczyć, bo te fragmenty stanowiły jedynie niewielki, urozmaicający solidną całość dodatek, o tyle tutaj uczyniono z tego ledwie strawne danie główne. [CDA]

MOICO

OTWARTE #TESTYMOICO

WROCŁAWSCY EKSPERCI JUŻ TESTUJĄ INTERNET MOICO. ŚLEDŹ ICH RECENZJE, SAM DOŁĄCZ DO TESTÓW I WYGRAJ PLAYSTATION 4 PRO!

TESTUJ

SYMETRYCZNE ŁĄCZE KISS (100 Mb/s) DO KOŃCA PAŹDZIERNIKA ZA DARMO

›

RECENZUJ

STWÓRZ KREATYWNĄ RECENZJĘ INTERNETU I UMIEŚĆ NA NASZYM FACEBOOKU POD PRZYPIĘTYM POSTEM

›

WYGRYWAJ

CO TYDZIEŃ ROZDAJEMY ROK DARMOWEGO INTERNETU, A NA KONIEC AKCJI KONSOLĘ PLAYSTATION 4 PRO!

PIOTR GŁADCZAK	KASIA JANIK	BARTEK CZARTORYSKI	REMIGIUSZ MACIASZEK
WROCŁAWSKIE PODRÓŻE KULINARNE	TAK DUŻO GENIALNEJ MUZYKI	KILL ALL MOVIES	ROCK ALONE

wyborcza

WIĘCEJ O AKCJI: FACEBOOK | WWW.MOICO.PL

PEGI 3

- PRODUCENT: UBISOFT REFLECTIONS
- DYSTRYBUTOR: NP. STEAM
- CENA: OK. 40 ZŁ
- WERSJA PL: BRAK
- MULTI: BRAK
- GRALIŚMY NA: PS4
- DEMO: BRAK
- PC: WIN 7, CPU 3,2 GHZ, 4 GB RAM, GF 460GTV2
- GATUNEK: PLATFORMOWA

GROW UP

Niby dorasta: Berlin

W zeszłym roku, ku wielkiemu zdumieniu graczy i recenzentów, Ubisoft pomógł przyjść na świat Grow Home. Grze tak czarująco słodkiej, że bardziej pasowałaby na debiut indyczego studia niż tytuł w portfolio specjalistów od dojenia kilku wielkich marek. Miałem nadzieję, że to jednorazowy strzał i zapowiedź zmian w polityce firmy, ale – oczywiście, niestety – doczekaliśmy się sequela.

Cztery różne biomy! Tylko po co?

BUD z nieodłączną głupią miną.

(*) Załączam screen jako dowód. Wyobraźcie sobie, jak trudno jest tę grę opisać, żeby nie brzmiało jak streszczenie bardzo dziwnego filmu porno.

Gra bywa naprawdę śliczna.

Dla przypomnienia: w Grow Home jesteś czerwonym robocikiem, który wspina się po „gwiezdnych roślinach", żeby siąść na ich pąkach, zmuszając je w ten sposób do błyskawicznego rośnięcia, i tak nimi pokierować, żeby wbiły się w magiczne, wiszące w powietrzu wyspy. Uhhhh. Ja teraz biorę oddech, a wy macie chwilę, żeby to sobie wyobrazić.

Podpinanie tych wielkich penisopodobnych(*) pąków do wysepek sprawia, że „gwiezdne rośliny" stają się większe, a po osiągnięciu limitu rodzą na szczycie nasiona, które trzeba zebrać i jakoś donieść na swój Statek Matkę. Banalne, ale piękne, właśnie dlatego, że jest proste, ładnie skondensowane i dobrze wykonane. Ale teraz wyobraźcie sobie dokładnie tę samą grę, tyle że po przyłożeniu do niej ubisoftowej matrycy standardowego sequela. Tę matrycę mówiącą „ROZWODNIĆ ZA WSZELKĄ CENĘ". Wyjdzie wam Grow Up.

Pomóż, wspomóż, dopomóż, wyjątku czuły

Planeta, po której biegamy, stała się więc ogromna i ma aż cztery różne biomy. Ma też masę ślicznych miejscówek latających czy poukrywanych w jaskiniach i wulkanach. Żeby gracze to wszystko zleźli, dostali nowe umiejętności – nie trzeba już trzymać w łapie liści, bo po odblokowaniu odpowiedniego skilla paralotnię pozwalającą szybować da się wyciągnąć w dowolnym momencie. Żeby nie było za nudno, dorzucono też kilkanaście rodzajów kwiatków o przeróżnych właściwościach, które należy zlokalizować, zidentyfikować, a dzięki temu otrzymuje się dostęp do ich nasion. Rzuca się nimi potem na lewo i na prawo, żeby wyhodować w pół sekundy odbijającego cię w górę muchomora albo coś, co tworzy lecące w górę setki metrów bańki. Wszystko to ma pomóc w zebraniu dziesięciu fragmentów rozbitego Statku Matki, ale też zlokalizować pierdylion ukrytych kryształów (ulepszają umiejętności), teleportów (respawny) i wyzwań (dają nowe wdzianka). Problem, jaki się pojawia, to dwa pytania: „po co?" i „co jest w tym fajnego?".

Naprawdę nie muszę więcej mówić, żebyście wiedzieli już, z czym macie do czynienia. Wiecie też, że **należy się Grow Up interesować wyłącznie, jeżeli macie ochotę na więcej Grow Home** (a jak nie graliście w to wcześniej, to zagrajcie w część pierwszą). Pewnie nie macie, ale może wasze dzieci albo rodzeństwo mają. Pewnie tak. Wtedy warto.

Odeprzeć tłumne armie reguły

Niestety spulchnianie czegoś takiego jak Grow Home sprawia, że mała gierka musi rozpaść się w szwach. Chociażtej roślinności jest więc od cholery, to nie ma powodu, żeby z niej korzystać – wystarczy rzucić wspomnianą już bańkę, unieść się w górę i odpalić lotnię, żeby dostać się praktycznie wszędzie. Gracz niezainteresowany zbieraniem setek kryształów nie będzie miał powodu, żeby w ogóle wracać na ziemię, a co dopiero się wspinać – a to jest przedziwne, bo Grow Home właśnie z eksperymentu w proceduralnej animacji wspinania się wyewoluowało w pełnoprawną grę. Przez kilka godzin grania spędziłem na człapaniu rękami po pionowych powierzchniach może piętnaście minut!

Wyszło więc z tej produkcji dokładnie to, co wychodzi zawsze, kiedy Ubisoft wydaje sequel. Grając w Grow Up, miałem więc w głowie około tysiąca żartów pokroju „dorosłość znaczy tyle, że uczysz się giąć kark przed korporacją dyktującą ci, co masz robić i jak masz żyć"... Ale, kurde, po przejściu całości stwierdziłem, że nie jestem w stanie winić za to jej twórców. Dostali pewnie jakieś wytyczne, musieli się zastosować, a i tak wyszło dobrze i marudzę tak naprawdę tylko dla zasady, a nie dlatego, że żałuję tych dwóch wieczorów.

To dalej czarująca gra, dalej ma w sobie jakiś taki miły, indyczy klimat. Dalej się przy niej przyjemnie siedzi i wygląda ona momentami ślicznie. Niestety tego typu tytuły działają najlepiej, kiedy utrzymuje się je w małej skali, z myślą, o której powstały – to pozwala wycisnąć pomysły do sucha, a w Grow Up żaden nie został nawet wyciągnięty na front, a co dopiero dobrze wykorzystany. |CDA|

OCENA **7**

- GRYWALNOŚĆ 7
- WIDEO 8
- AUDIO 7

+ dalej czarujące
+ dalej śliczne
+ dalej przyjemne

− po co takie wielkie?
− no po co było tyle dodawać?

PEGI ?

- PRODUCENT: BLENDO GAMES
- DYSTRYBUTOR: NP. STEAM
- CENA: OK. 76 ZŁ (20 $)
- WERSJA PL: BRAK
- MULTI: TABELA WYNIKÓW
- DEMO: BRAK
- PC: WIN 7/8/10, CPU 2 GHZ, 3 GB RAM, GF 9800/ATI HD 5750
- GATUNEK: LOGICZNA

QUADRILATERAL COWBOY

TWENTIETH-CENTURY CYBERPUNK_

Strzela komendami jak z rewolweru: **enki**

Brawurowa wizja przyszłości. XX-wieczny cyberpunk, hakowanie na żywo przy wykorzystaniu nowoczesnego sprzętu z 256 kB RAM-u i modemem 56,6 kb, a w roli głównej trzy nieustraszone przyjaciółki pracujące dla tego, kto zapłaci najwięcej.

Postaw komputer i wklep kilka komend, a świat stanie przed tobą otworem.

Oto kolejne fantastyczne rękodzieło Blendo Games i kolejny przykład na to, że nic w przyrodzie nie ginie, bo czasem, gdy setki ludzi tracą pracę, branża zyskuje. Brendon Chung pożegnał się z Pandemic Studios w 2009 roku, kiedy to EA postanowiło zamknąć studio na cztery spusty i rozsypać jego załogę na wietrze. Rok później założył autorskie studio, którego produkcji nie sposób pomylić z dziełami kogokolwiek innego. Jego styl – „filmowy" montaż i ujęcia, ascetyczna oprawa audiowizualna oraz ujmujące postacie o sześciennych głowach – ugruntowany został przez Gravity Bone i Thirty Flights of Loving. Oba tytuły były de facto bardziej interaktywnymi opowieściami niż grami, inteligentnie bawiącymi się przy okazji grową konwencją. Quadrilateral Cowboy to już gra pełnoprawna – z zadaniami, systemami i samouczkami, niekoniecznie w tej kolejności.

Elwrowłamywacz

Tematycznie QC traktuje o napadach, przy czym – jak przystało na fabuły Blendo Games – są one płynnie wkomponowane w szerzej ukazaną codzienność głównych bohaterek, które nocami opuszczają ciepłe pielesze i swych śpiących facetów, by wspólnie przeprowadzać wirtualne skoki za prawdziwe pieniądze. Za zarobioną kasę kupują – fabularnie, gracz nie ma tu nic do powiedzenia – kolejne zabawki, dzięki którym misje robią się ciekawsze i bardziej skomplikowane.

Fabularne wstawki są jak zwykle świetne i lapidarne.

Akcję obserwujemy oczami Poncho. To ksywka jednej z trójki wspomnianych hakerek włamywaczek. Głównym narzędziem, którym się posługujemy, jest deck. To minikomputerek, który pozwala na zdalne operowanie przeróżnymi obiektami w grze. Aby go użyć, wybieramy go z podręcznego menu, kładziemy na półce oraz podłodze i... **wpisujemy komendy. Z palca.** Zaczynamy od poleceń w stylu „door9.open(3)", aby na trzy sekundy otworzyć konkretne okno w suficie i dostać się przez nie do pomieszczenia. Albo „laser2.off(3)", co nie powinno wymagać tłumaczenia. Z czasem do zabawy dochodzi robocik Weevil, który jest w stanie dotrzeć w ciasne miejsca – po postawieniu obok decku monitorka i wpisaniu komend „weever; connect nell" możemy obserwować otoczenie z kamery umieszczonej na jego „głowie", a następnie kazać mu chodzić, obracać się, skakać czy podłączać do portów komunikacyjnych. Gdy zapomnimy jakichś komend, zawsze możemy wpisać „help" albo wdusić Tab i przejrzeć sobie „drukowaną" instrukcję obsługi komputerka i gadżetów.

W następnej kolejności dostajemy zdalnie sterowaną wieżyczkę. Potem katapulty. Potem okazuje się, że ciąg komend można podpiąć pod „mrugnięcie", czyli kilkakrotne naciśnięcie klawisza Q (gdzie liczba „mrugnięć" określa, który z zaprogramowanych zestawów komend wykonać). A jeszcze potem okazuje się, że dziewczyny... No, dobra, palce mnie świerzbią, by pozdradzać jak najwięcej, ale w zaskoczeniach – zarówno gameplayowych, jak i cutscenkowych z udziałem „kwadratowych" bohaterek – kryje się główny czar produkcji.

Spokojna sześcienna głowa

Warto dodać przy tym wszystkim, że twórcy (bo jest ich w końcu więcej niż sam Brendon, ale nie na tyle wielu, by produkcja nie zajęła im ostatnich czterech lat) są świadomi, że obsługa ich gry może przerastać tych, którzy całe swe gamingowe życie przeżyli z padem w dłoni. QC jest bardzo pobłażliwe w kwestii poziomu trudności i każe rozpoczynać od nowa zwykle dopiero wtedy, gdy uruchomią się ostateczne systemy zabezpieczeń budynku (zwykle w postaci działka entuzjastycznie wyskakującego z sufitu) i nas po prostu zastrzelą. Wszelkie upadki i mniejsze niepowodzenia co najwyżej dodają czas do ostatecznego wyniku, który następnie publikowany jest na światowej liście.

Jeżeli zatem boisz się, że nie przejdziesz tytułu, „bo kodowanie", uspokajam – w wydaniu Quadrilateral Cowboya to jest czysta przyjemność. Ani się obejrzysz, a będziesz się rozglądać za modami i poziomami innych graczy. |CDA|

Logiczne hakerstwo w ujmującej konwencji.

OCENA

8

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 6
AUDIO 4

- + ciekawy i dobrze zrealizowany pomysł na gameplay
- + zróżnicowane gadżety i umiejętności bohaterek
- + ujmujący styl graficzny
- − krótkawa (ok. 5 godzin)

PEGI 3

- PRODUCENT: KUNOS SIMULAZIONI
- DYSTRYBUTOR: TECHLAND
- CENA: OK. 175 ZŁ (40 € NA STEAMIE, PC), 170 ZŁ (PS4, XBO)
- WERSJA PL: NAPISY
- MULTI: ONLINE (PATRZ: RAMKA)
- GRALIŚMY NA: XBO
- DEMO: BRAK
- PC: WIN VISTA/7/8/10, CPU 2 X 2,8 GHZ, 2 GB RAM, GF GT 460/AMD HD 6450
- GATUNEK: WYŚCIGI

Szerszych horyzontów szuka: gem

To naturalnie nie było nasze pierwsze rendez-vous. Z Assetto Corsą spotykałem się wszak wcześniej na PC i choć nie polubiliśmy się wtedy, to życzliwie spoglądałem w kierunku nowszej wersji konsolowej. Może tym razem uda się jej zrobić lepsze wrażenie?

Mul.IT.player

W interesujący sposób Assetto Corsa podchodzi do trybu multiplayer, w którym limit graczy zależy od jakości łącza serwera, jak również – uwaga – liczby pól startowych na wybranym torze. W praktyce na PC gra łącznie kilka tysięcy ludzi (zwykle Ferrari), na konsolach zaś serwery świecą pustkami.

OCENA

5+

GRYWALNOŚĆ 5
WIDEO 7
AUDIO 4

- laserowo wymierzone tory
- szczegółowe modele samochodów
- wyzwania trzeba sobie wymyślać
- starzejąca się oprawa
- brak superpłynności (niby 60 fps-ów, ale...)
- problemy techniczne
- pustki na serwerach multiplayer

Ano nie. Wystarczy zerknąć sprytnie na dół strony i zestawić widniejącą tam dumnie ocenę z oryginalnym 6+ za wersję pecetową, by pojąć, że coś tu wciąż jest bardzo nie tak, jak powinno. Zanim jednak wyłożę, w czym rzecz, przypomnę, że wtedy Assetto Corsa podpadła mi tym, że była alfą, która robiła za wersję premierową i stanowiła nie tyle wyrażone w pełni doznanie wyścigowe, ile symulacyjny fundament pod znakomitą grę. Dwa lata dalszych prac nad nią kazały wierzyć jednak, że twórcy z włoskiego Kunos Simulazioni nieco bliżsi są gatunkowemu ideałowi i że zgodnie z pierwotnymi zapowiedziami Assetto Corsa jest wreszcie w stanie faktycznie konkurować z konsolowymi gigantami pokroju Gran Turismo, Forzy Motorsport czy choćby Project CARS.

Od Fiata do F1

Pierwsze wrażenie po zainstalowaniu było pozytywne – **to w końcu faktycznie kompletna gra**. Funkcjonalne menu, sterowanie wreszcie wyskalowane również pod pady (nie każdy ma Fanateca), znacznie większy garaż m.in. Ferrari, Lambo, McLarenami i Pagani, ale także Mercami, BMW i paroma pomniejszymi markami. Krótka przebieżka po dostępnych opcjach jednak zdradziła brzydką prawdę – **w znaczących kwestiach zmieniło się niewiele**. Assetto Corsa tym samym to wciąż gra dla hermetycznej grupy pasjonatów, którzy sami zwykli stawiać sobie wyzwania i którym nie przeszkadza to, że w ich grze nie ma nic prócz torów i samochodów. Zwłaszcza że zarówno jedne, jak i drugie odblokowane są – wszystkie prócz tych z DLC! – od samego początku, co pozbawia rozgrywkę motywacji w postaci gromadzonych aut i zaproszeń na kolejne tory. To oznacza, że istniejący w grze tryb kariery – od Abartha 500 EsseEsse po Formułę 1 – uprawia się dla własnej jeno satysfakcji.

Linia optymalna nie jest, trudno uwierzyć, dynamiczna.

I zapewne byłbym w stanie przystać na ten układ, gdyby nie **poważne problemy techniczne gry**. Przykładowo AI w niej jest kompletnie nieludzka, co zwykle wcale nie jest zabawne. Nie jest też wcale, jak na „Your Racing Simulator", jakoś obłędnie symulacyjna. Testowo porozbijałem się nieco LaFerrari na starej Monzie (wersja 1966) i wciąż byłem w stanie kiełznać tę fantastyczną hybrydę do prędkości nawet 300 km/h. **Samo wrażenie prędkości zresztą też leży i kwiczy** – 260 km/h w BMW E92, które w pierwszym Shifcie skręcało trzewia, tu przypomina spacer w parku. Wczuwce nie sprzyja wreszcie ciut archaiczna oprawa graficzna, w której tylko samochód i asfalt mają prawo być ładne, a całe tło może być bezdusznie sztuczne. Z kolei animacja pląsu rąk na zbyt szybko obracającej się kierownicy to nowy standard nieporadności animatorów, który zresztą przekonał mnie ostatecznie do jeżdżenia zza szyby, a nie zza kółka.

Nawet LaFerrari miewa gorsze dni.

Gdzie ten horyzont

Naturalnie rdzeń gry – tak jak w wersji PC – jest zdrowy i **dzięki niezłemu modelowi fizyki jeździ się nie najgorzej**. Korzystając z darmowego weekendu, jednak odpaliłem Forzę Motorsport 6 (niezła kontra, Microsoft!) i naprawdę trudno mi było – po tamtej superpłynności 60 klatek na sekundę i wciąż bezkonkurencyjnej, mimo upływu roku, oprawie audio i wideo – wrócić do amatorskiej w porównaniu Assetto Corsy. W tej sytuacji nie chce, naprawdę nie chce mi się już poszukiwać jej domniemanej kultowości czy specjalizować się w niej. Zwłaszcza że na każdej platformie jest przynajmniej jedna gra lepsza od niej. |CDA|

PLATFORMA: PC
PRODUCENT: NAPOLEON GAMES
DYSTRYBUTOR: STEAM
CENA: OK. 60 ZŁ (14 €)
WERSJA PL: KOŚLAWE NAPISY
MULTI: BRAK
GATUNEK: DUNGEON CRAWLER

7 MAGES

Chciałby dostać w swoje ręce gościa od konwersji: **Cursian**

Kilka lat temu największą bolączką pecetowców były marne, zrobione na odwal konwersje, które potrafiły położyć nawet najlepsze tytuły konsolowe. Choć takie sytuacje nadal się zdarzają (vide Arkham Knight), to dziś problem dotyczy głównie wyskakujących zza każdego rogu niedorobionych ekssmartfonówek.

Kwintesencja umowy śmieciowej – firmową kurteczkę co prawda dali, a że nawet na spodnie cię nie stać...

E, frajerzy! Chcecie kupić młot z symbolem Gigantów Walczących?

Celowo pomijam fakt, że większość mobilek to z natury maleńkie popierdółki, przy których i tak nikt normalny nie zasiadłby w domu, gdyż w przypadku 7 Mages mówimy o tytule, który swoją złożonością spokojnie mógłby rywalizować z „dużymi" kolegami. Mógłby, gdyby nie karygodne lenistwo twórców.

Już pierwsze minuty zabawy sugerują, że nie będzie wesoło. Z ekranu gapią się na ciebie wielkie, gwałcące oczy ikoniska, a jeden z samouczków każe nawet pochylić postać poprzez przesunięcie paluchami po ekranie. Gra bardzo niechętnie korzysta z wygody, jaką daje klawiatura, i niemal wszystkie czynności (za wyjątkiem ruchu oraz otwarcia mapy i ekwipunku) należy wykonywać za pośrednictwem myszy, niejednokrotnie klikając przy tym co najmniej o jeden, dwa razy za dużo. Co więcej, po najechaniu kursorem na nieczytelne symbole zaklęć lub manewrów nie zobaczysz zwyczajowej notki z nazwą i krótkim opisem – musisz wykuć to wszystko na pamięć lub co chwilę konsultować się z niedostatecznie posortowanym dziennikiem-encyklopedią.

Kolejny problem to fatalna lokalizacja. Mam wrażenie, że ktoś wrzucił cały tekst do translatora, a następnie bezrefleksyjnie przeklejł go do gry. Jak inaczej wytłumaczyć enigmatyczne stwierdzenie „oto klatka skrzynki" lub kaleki dialog w rodzaju „– Hej chłopie. Szukam mistrza XY! – Dotyczące tego, co?". Po godzinie podobnego bełkotu z ulgą przerzuciłem się na angielski, bo momentami nie miałem pojęcia, czego się ode mnie oczekuje.

Niedoróbki bolą tym bardziej, że **u swoich podstaw to całkiem solidny, rozbudowany dungeon crawler.** „Skokową" eksplorację świata przerywają liczne zagadki i turowe walki. Spore znaczenie ma możliwość swobodnego rozłączania liczącej maksymalnie siedem osób drużyny. Podgrupy poruszają się oddzielnie, dzięki czemu mogą m.in. flankować lub jednocześnie używać położonych w odległych miejscach dźwigni. **Szkoda, że tak przyzwoitą grę spotkał równie ponury los.** Jeśli lubisz ten gatunek, to jesteś raczej dość spokojnym człowiekiem, ale użeranie się z uciążliwym interfejsem niemal na pewno sprawi, że odpuścisz sobie Siedmiu magów szybciej, niż poznasz ich pełen potencjał. Sam bym tak zrobił, gdybym mógł. |CDA|

OCENA
5+
GRYWALNOŚĆ 6
WIDEO 5
AUDIO 5

+ całkiem niezły dungeon crawler
+ rozdzielanie drużyny ma sens
+ ciekawe lokacje (m.in. smocze kiszki i morskie dno)
– fatalna, leniwa konwersja ze smartfonów
– lokalizacja

PLATFORMA: PC
PRODUCENT: DEXP
DYSTRYBUTOR: STEAM
CENA: OK. 17 ZŁ (4 €)
WERSJA PL: PEŁNA (NAPISY)
MULTI: BRAK
GATUNEK: POWIEŚĆ WIZUALNA

WINTER NOVEL

Kiepsko trafiła z jedną powieścią wizualną w roku: **9kier**

Winter Novel okazała się kiepską, wręcz fatalną visual novel, ale świetnym materiałem na stream. Trwał 2,5 godziny, choć grę da się niespiesznie przeklikać w godzinę, bo tak często się podkłada, że aż głupio tego nie obśmiać.

„W zabytkowym mieście".

Święto, zostań w łóżku. Nie wychodź z domu, nie otwieraj ust.

Szef Święty – połowy duetu głównych bohaterów – jest stereotypowym korporacyjnym dupkiem. Kombinuje, jak nie płacić jej za zlecenia, nie liczy się z nadgodzinami, nawet nie próbuje jej motywować do pracy w banku. Do następnego zadania zatrudnia również freelancera Władka (tak! Nieważne, że to programista o japońskich, mangowych rysach – w oryginale był Vlad), a kiedy dwójka zaczyna wspólną pracę, orientuje się, że chce zmienić swoje życie. Święta to pracoholiczka, która nie potrafi postawić swojemu szefowi granic i u której psychiatra zdiagnozowałby zaawansowaną depresję, a Władek to zapalony gracz w Dall of Cuty (śmiechom nie było końca!), nieprzyzwyczajony do korporacyjnej dyscypliny.

Wciąż przypomina wstęp do mało wyrafinowanego porno. Między bohaterami od początku narasta pewne napięcie i z czasem – czy tego chcesz, czy nie, bo w grze nie podejmujesz ani jednej decyzji – stają się sobie bliżsi. Po kilku wieczorach wspólnych nadgodzin on kupuje jej czekoladę i kaktusa, ona robi mu zupę, której on normalnie nie cierpi, ale ta konkretna mu smakuje. Od początku wiadomo, że znajomość, która zaczęła się od sprzeczki w banku, przerodzi się w coś więcej, a Święta ostatecznie zrezygnuje z pracy. To stereotypowe postacie osadzone w stereotypowej, przewidywalnej, przegadanej, bazującej na ogólnikach fabule (kawałeczek akcji dzieje się „w zabytkowym mieście", a reszta nie wiadomo gdzie).

Jeśli wypijesz szota za każdym razem, gdy Święta będzie narzekać na pracę, po godzinie będziesz leżał pod biurkiem. Jeśli nie chcesz pić na smutno, skup się na polonizacji – wyświechtanych, pozbawionych głębi, koślawych tłumaczeniach i kiepskich one-linerach („ty buło!"). Dodaj do tego błędy językowe (o interpunkcji jedynie cichutko wspomnę) i głupoty fabularne (Władek wychodzi w dzień, wraca wieczorem i mówi, że nie zauważył, że już tak późno, a Święta na poważnie mówi, że nie będzie miała czasu się zajmować kaktusem).

Paradoksalnie nie grało mi się tragicznie, ale była to radość szkolnych łobuzów zabierających kieszonkowe pierwszoklasistom. Podobała mi się jedynie **charakterystyczna, złożona z literek, cyferek i znaczków oprawa graficzna** – powód, dla którego w ogóle zainteresowałam się tym tytułem. |CDA|

OCENA
3+
GRYWALNOŚĆ 4
WIDEO 5
AUDIO 6

+ ciekawa oprawa graficzna
+ zajmuje 2 MB, jest też demo
+ pełna polska wersja językowa...
– ...która miejscami żenuje i niezamierzenie bawi
– stereotypowe postacie, fatalna fabuła

PEGI 7

- PRODUCENT: NGD STUDIOS
- DYSTRYBUTOR: WARGAMING
- CENA: 120 ZŁ
- WERSJA PL: NnapisY
- MULTI: DO 8 OSÓB
- DEMO: BRAK
- PC: WIN 7/8/10, CPU 2 X 2 GHZ, 2 GB RAM, GF 240/ATI 4650
- GATUNEK: STRATEGICZNA

Próbował zostać kanclerzem: **Krigore**

Egiptolodzy, których dosięgła klątwa, zgodzą się ze stwierdzeniem, że niektórych grobów otwierać nie należy. Master of Orion tę tezę potwierdza połowicznie: to wyciągnięty z trumny trup – ale całkiem ładnie przypudrowany i, o dziwo, zaskoczył mnie grywalnością.

Każdy, kto grał choćby w jedną współczesną strategię 4X, od razu zobaczy, że to nie jest nowa gra. Master of Orion odstaje niemal na każdym polu: **grafika, interfejs, rozwiązania dotyczące rozbudowy baz i zarządzania armiami – to wszystko trąci myszką.** Tytuł też ogrywałem niezbyt szczęśliwie dla niego, bo równolegle z nadchodzącą Endless Space 2, o czym zresztą możecie poczytać w zapowiedzi. Tutaj powiem tylko, że pomiędzy grami kontrast jest wprost niesamowity. O dziwo jednak w nowego-starego Oriona wskoczyłem jak w wygodne buty, a spacer okazał się przyjemny.

Te wszystkie planety

Pewnie będę nadużywał słowa „klasyczny" – ale w przypadku tej gry inaczej się nie da. Mamy więc klasyczną galaktykę. Układy planetarne połączone są w niej tunelami nadprzestrzennymi, które umożliwiają przeskoki flot. W praktyce sprawia to, że mapa gry jest podzielona na kilkanaście, kilkadziesiąt klocków, które tworzą sieć. To taka galaktyczna mapa drogowa, ze skrzyżowaniami, ślepymi uliczkami, rozwidleniami, a nawet teleportami w postaci czarnych dziur. Pomysł fajny, bo można sobie w bardzo prosty sposób wytyczać granice czy kontrolować własne strefy planetarne – obsadzając węzły statkami i tworząc strażnice na wzór średniowiecznych rozwiązań.

Każdy układ to co najmniej jedna, a najczęściej więcej planet. Określone są one kilkoma parametrami: wielkością, biomem, obfitością minerałów, grawitacją oraz właściwościami specjalnymi, jak choćby faktem występowania jakiegoś rzadkiego surowca. Najważniejsza jednak z punktu widzenia galaktycznego imperium jest maksymalna wielkość populacji, którą dana planeta jest w stanie utrzymać. **Master of Orion to gra, gdzie w centrum jest właśnie populacja i zarządzanie nią – wszystkie inne aspekty to pochodne wynikające z tego, jak sobie radzimy z ułożonymi w trzech liniach ludzikami.** Na każdej z planet możemy więc przydzielać naszym poddanym trzy rodzaje aktywności: badania naukowe, produkcję żywności oraz inną produkcję technologiczną. Ta pierwsza umożliwia rozwój cywilizacji i opracowywanie kolejnych wynalazków dostępnych wraz z określonymi piętrami drzewka technologicznego, druga – wzrost populacji na danej planecie, trzecia – praktyczne wykorzystanie wiedzy zdobytej podczas badań i tworzenie infrastruktury oraz floty statków. Nie jest to jednak nic gwałtownego: ot, rozdzielamy produkcję, przerzucając w razie potrzeby poddanych tam i z powrotem.

MoO jest tytułem, w który gra się niespiesznie, budowa populacji ciągnie się przez dziesiątki tur, a produkcja statków kolonizacyjnych to wyzwanie nawet dla średnio rozwiniętej cywilizacji. To, jak istotna jest populacja, pokazuje zresztą fakt, że strata kolonizatorów jest bardzo często niepowetowana – na wyższych poziomach trudności oznacza po prostu padakę w każdej niemal dziedzinie. Oczywiście można to sobie powetować jakimiś ciekawszymi po-

By wygrać, wcale nie trzeba pokonać przeciwnika flotą. Można go np. przeciągnąć na swą stronę dyplomacją.

Rozłożenie tuneli nadprzestrzennych można wykorzystać strategicznie, np. blokując niektóre korytarze.

Rasy tradycyjnie są zróżnicowane. Z każdą można utrzymywać stosunki dyplomatyczne.

Orion Prime to najlepsza do zasiedlenia planeta w galaktyce.

sunięciami względem wysuniętych placówek wroga – ale to półśrodki. Tu się dba o produkcję na planetach i kropka. Największą jednak trudnością w Master of Orion jest i tak prawidłowe rozpoznanie sytuacji.

Jestem cysorzem!

W grze mamy pięć dróg do sukcesu: w określonej liczbie tur należy zdominować wroga w ogólnej punktacji, militarnie, za pomocą technologii, ekonomii lub nawet dyplomacji, zasiadając na tronie kanclerza galaktyki, co to ma w sobie moc, a pod sobą wszystkich innych. Z początku trzeba się po prostu rozwijać, specjalizacja zaś przychodzi wraz z kolejnymi odkryciami drzewka technologicznego i stosunkami, jakie mamy z sąsiadami. Trudno górować ekonomicznie, gdy te dupki z Alfy Centauri robią rajdy na nasze centra produkcji, nie? **Odczytanie intencji pozostałych ras i manipulowanie nimi za pomocą dostępnych środków to klucz do zwycięstwa i... nie zawsze się to udaje.** Ja dostałem dla przykładu łupnia od moich najbliższych sąsiadów, bo założyłem, że skoro mamy w miarę dobre stosunki i problemy na przeciwległych krańcach imperiów, to nic złego się nie stanie. Rozłożyli mnie bardzo szybko, najpierw sabotując szpiegami produkcję, a potem szybkimi rajdami wycinając populacje pomniejszych planet. Emocje są, bez wątpienia – ale dłużyzny gameplayowe też się zdarzają.

Czasem, jak już wszystko ułożysz sobie w swoim zakątku galaktyki i siedzisz na macierzystej planecie jak ten cysorz na stolcu, to... nic się nie dzieje. Po prostu przeklikujesz się przez kolejne tury i czekasz, by coś się stało. Nowsze strategie oferują tu jakieś zapchajdziury i pomniejszą rozrywkę, choćby w postaci mikrozarządzania. Tutaj też takie coś jest – tyle że na wiele mniejszą skalę. Ot, czasem jakiś kosmiczny robal wyskoczy i zeżre statek, czasem znów jakaś gwiazda zrobi ze starości „bum", niszcząc jednocześnie planety wokół niej krążące. Dzień jak co dzień w galaktyce – do tego komentowany w przerywnikach przez androidów dziennikarzy, może i z humorem, ale dość powtarzalnie. Bywają też pozytywne wydarzenia, jak choćby przyspieszony wzrost produkcji żywności na danej planecie. Tylko głupiec by nie wykorzystał takiej okazji, bo to szansa na gwałtowny wzrost populacji. Wywraca się więc do góry nogami plany produkcyjne, wygania z laboratoriów i fabryk wszystkich naukowców i robotników, dając im widły do rąk. Nagle planeta zamienia się w taką małą Kambodżę za czasów Czerwonych Khmerów, gdzie wszyscy zasuwają w pocie czoła na wsi – tyle że z o niebo bardziej szczęśliwym przebiegiem i finałem prac. Przyjemne to, **nie zmienia jednak ogólnego wrażenia, że w Master of Orion jest tak... pustawo, jeśli chodzi fajerwerki.** Chyba mnie nazbyt różne Cywilizacje rozpieściły...

Statki i okręty

Napisałbym wam coś mądrego o walce w kosmosie, tyle że... nie ma o czym. Moduł walki jest stworzony tak, że możemy prowadzić statki na polu walki w czasie rzeczywistym, wyznaczając trasy przelotu i dobierając prędkość oraz ramy odległości, w których nasz statek będzie strzelał. Wygląda to jednak tak sobie i nie ma jakiejś większej wartości dodanej: rezultaty starć – gdy porównywałem wyniki wykręcone przeze mnie oraz komputer – były na tyle zbieżne, że po prostu oszczędzałem czas, zdając się na automatyczne rozstrzyganie bitew. Zresztą nie po to gram w turówkę, by wykazywać się refleksem pilota Pirxa.

Przyjemniejsze jest dłubanie przy okrętach. Każdy można sobie edytować, dodając w ramach pojemności kadłuba np. kolejne moduły, zmieniając broń czy opancerzenie. Oczywiście liczba dostępnych elementów warunkowana jest przez wydajność naukowców w laboratoriach, więc by naprawdę się tym pobawić, trzeba inwestować w naukę. Tym niemniej to fajna sprawa, zwłaszcza że już gotowe statki można modernizować w łatwy sposób, przez co ma się namacalny dowód na słuszność kolejnych strategicznych posunięć. Rozwój tu po prostu sprawia satysfakcję.

Graficznie, jak już mówiłem, jest tak sobie: **gra wyglądałaby ładnie parę lat temu.** Widać, że twórcy chcą pokonać galaktykę na paliwie sentymentu. Nie można się jednak przyczepić do funkcjonalności: interfejs jest intuicyjny i człowiek bardzo szybko ogarnia, co tak naprawdę jest istotne, i nabiera prawidłowych nawyków. Pewnie, można się przyczepić do niektórych rozwiązań, ale to raczej drobnostki. **Ogółem fani strategii 4X będą zadowoleni.** Nowi gracze pokręcą nosem na biedną grafikę, starzy jej nie zauważą, wszyscy jednak bez wyjątku zanotują pewne dłużyzny gameplayowe i powtarzalność losowych wydarzeń w galaktyce. Jest to tytuł prostszy w ogarnięciu niż współczesna konkurencja, co dla niektórych będzie wadą, ale można to też poczytywać za zaletę: gdyby się mnie ktoś zapytał, od czego zacząć przygodę z kosmicznymi turówkami, to nowy Orion jest do tego świetną pozycją. |CDA|

Klasyka, ale też dobry tytuł, by zacząć przygodę z 4X.

Master of Orion

Pamiętacie pierwszego Oriona? To pogratulować stażu przed komputerem, bo ja ledwie, a i to dlatego, że kiedyś wróciłem do niego, by zobaczyć, czym się ludzie jarali parę lat wcześniej. To gra, która zawojowała serca strategów w 1993 roku. Biło się tam 10 ras, a każda z nich dążyła do odnalezienia mitycznego Oriona. Nie inaczej jest tutaj: Orion to układ, który ma najlepszą i najbardziej nadającą się do zasiedlenia planetę, tyle tylko, że ta pilnowana jest przez strażnika, który – gdy raz próbowałem się do niego zbliżyć – rozbił moją armię w pył. Ale gra jest warta świeczki, bo statystyki tego świata wprost porażają.

OCENA

7+

GRYWALNOŚĆ 8

WIDEO 6

AUDIO 6

- + bardzo przejrzyste zasady
- + wygodny interfejs
- + zróżnicowane rasy
- + wiele dróg do zwycięstwa
- + klasyczna pod każdym względem
- − przychodzą takie momenty, że nic się nie dzieje
- − schematyzm zdarzeń losowych
- − moduł bitew w czasie rzeczywistym
- − graficznie taka sobie

PEGI 12

- PRODUCENT: BLUE ISLE STUDIOS
- DYSTRYBUTOR: STEAM
- CENA: 87 ZŁ (20 €, PC), 84 ZŁ (PS4), 77 ZŁ (20 $, XBO)
- WERSJA PL: BRAK
- MULTI: BRAK
- GRALIŚMY NA: PC
- DEMO: BRAK
- PC: WIN 7/8/10, CPU 2 X 3 GHZ, 8 GB RAM, GF GTX 650

GATUNEK: AKCJA

VALLEY

Zbiera żołędzie, szantażuje sarny: **9kier**

Twórcy Slendera: The Arrival próbowali połączyć Mirror's Edge'a z klimatem Ori and the Blind Forest i Sztampowym FPS-em, W Którym Próbujesz Uratować Świat Poprzez Niszczenie Potężnej Technologii. To, co przez pierwszy kwadrans sprawiało, że czułam się jak skaczące po łące źrebię (w pancerzu wspomaganym), szybko się ulotniło i został tylko mierny FPS, w którym nawet nie ma broni palnej.

Oczywiście tylko was podpuszczam. W Valley jest coś znacznie ciekawszego niż pistolety maszynowe, granatniki i karabiny snajperskie (dobra, z tym ostatnim przesadzam, niewiele jest rzeczy ciekawszych niż głowa widziana przez lunetę): **możliwość dawania i odbierania życia**. Wystarczy jeden ruch okutą w znaleziony pancerz ręką, by w miejscu tętniącego chlorofilem drzewa pojawił się suchy, bezlistny badyl. Drugi – by zwłoki sarny ożyły i zaczęły hasać po lesie. Ten sam pancerz pozwala szybko biegać – fizyka w grze sprawia, że sprintując z górki, przyspieszasz do niebotycznych prędkości – oraz daleko skakać. Z czasem nauczysz się wykonywać podwójne susy, korzystać z podciągarek, biegać równolegle do podłogi po magnetycznych ścianach oraz, przez kilka sekund, po wodzie, która przez większość gry jest dla bohatera zabójcza.

Valley uczy o tym, że nie należy niszczyć jamniczka.

Nie niszcz jamniczka!

Trudno jednak mówić o śmierci w przypadku „nieśmiertelności kwantowej", bezpośrednio zresztą związanej z żywotnością tytułowej doliny. Na korzystanie z niektórych umiejętności specjalnych oraz pacyfikowanie mrocznych, nieprzyjaznych istot przeznaczasz energię, którą możesz zdobywać z wszechobecnych świetlistych kulek, generatorów, a także flory i fauny. Tak jest: **kiedy brakuje ci mocy na podwójny skok, możesz zabić sarnę** czy wyssać energię z grzybów podejrzanie jaśniejących niebieską poświatą. Ma to swoją cenę – gdy dolina obumiera, symbolizująca ją gałąź w interfejsie traci liście, podobnie jak wtedy, gdy bohater ginie i odradza się. Kiedy straci wszystkie i np. wpadniesz do wody, umrzesz na amen. Warto więc przywracać do życia sarenki i zarośla, by „odrastać" listowie.

Idea jest całkiem ciekawa, bo już **mechanika zmusza do podejmowania działań proekologicznych**. Szkoda tylko, że na normalnym poziomie trudności dosłownie potykasz się o źródła energii, a konieczność dbania o środowisko jest graczowi wpychana do gardła. Audiologi i rozmaite karteczki (te nieszczęsne karteczki... otwieram lodówkę, a tam notatki i liściki, ile można?! To nie Slender!) opowiadają o złych ludziach, którzy chcą stworzyć broń masowej zagłady bez względu na koszty, i dobrych ludziach, którzy pragną temu przeciwdziałać, bo boją się o życie doliny i reszty świata. Trudno powiedzieć, czy bardziej sztampowa jest ta bezwartościowa fabuła przedstawiona w bezwartościowy sposób, czy mechanika zasilania urządzeń otwierających drzwi, czy może kompleksy przemysłowe pozbawione wyrazu tak bardzo, że wyglądają jak przeklejone z folderu z domyślnymi fabrykami, korytarzami czy reaktorami. (Zbyt wielu twórców korzysta z tego folderu...). Żeby było jeszcze mniej spójnie i mniej wyraziście, ożywanie specjalnych drzew otwiera drzwi, a opancerzony bohater przez całą grę zbiera żołędzie, którymi odblokowuje dodatkowe przejścia, i medaliony, służące ponoć do wejścia do pełnej lootu piramidy. Osobiście po prostu ją ominęłam i poszłam dalej – i w sumie nie żałuję, bo nie sądzę, by akurat w tym jednym miejscu w skrzynkach nagle pojawiło się coś wartego zainteresowania.

Prosta elektryczna mechaniczna strzykawko-pukawka

Valley to zabijacz czasu na 5-6 godzin, ale zdecydowanie najlepiej bawiłam się przez pierwsze pół, gdy mknąc z górki, nabierałam pędu, biegnąc przez zielone łąki. Czułam wtedy wiatr we włosach i miałam wrażenie, że zza drzewa za chwilę wyskoczy Neytiri z „Avatara". Później, przemierzając kompleksy badawcze, czułam się oszukana. Polanki szybko zostały zastąpione przez puste, brzydkie korytarze, tandetne hale i ciemne tunele. Niewiele jest lokacji tak obszernych, że da się po nich prawdziwie swobodnie pohasać – a także tam ukształtowanie terenu często ogranicza wolność, bo nie pozwala dobrze się rozpędzić – a spora część to miejscówki bardzo liniowe, w których nawet jeśli biegniesz, to w jedną stronę i tylko po to, by móc przeskoczyć na oddaloną platformę. Dodaj do tego **małe zróżnicowanie roślinności i kompletnie niewymagające starcia** z mrocznymi kreaturami (walka z bossem szybciej się skończyła, niż zaczęła), a dostaniesz dobry przykład tego, że warto skupić się na jednej rzeczy i zrobić ją dobrze, a nie na piętnastu zrobionych po łebkach. CDA

OCENA **5**

GRYWALNOŚĆ 5
WIDEO 6
AUDIO 7

- + jestem panią życia i śmierci
- + początkowe poczucie wiatru we włosach
- + zaszyte w mechanice motywy proekologiczne
- + oprawa audiowizualna ma swoje momenty
- − sztampowe lokacje
- − nieangażująca, źle przekazywana fabuła
- − zbyt wiele elementów zrobionych po łebkach
- − niewymagająca, nieangażująca walka
- − niespójne, głupawe znajdźki

Kto ze mną zadziera, kończy jak ten spacyfikowany rój.

Biegałoby się przyjemniej, gdyby nie te drzewa.

PEGI ?

- PRODUCENT: NERIAL
- DYSTRYBUTOR: NP, STEAM
- CENA: OK. 13 ZŁ (3 €)
- WERSJA PL: BRAK
- MULTI: BRAK
- GRALIŚMY NA: PC
- DEMO: BRAK
- PC: COKOLWIEK, NA CZYM STARTUJE WINDOWS 7

GATUNEK: SYMULATOR (?)

REIGNS

Ciągle z pozą na księcia idiotę: **Berlin**

Pamiętam z historii, że Michał Korybut Wiśniowiecki rządził naszym krajem jeno jakieś cztery lata, bo – podobno – zadławił się ogórkiem kiszonym. Zawsze był więc moim ulubieńcem, bo to przecież durne strasznie. Po zagraniu w Reigns już się z niego nie śmieję – naprawdę trudno jest być królem długo, a do tego jeszcze umrzeć godnie!

Ale zanim zaczniemy o grach, musimy porozmawiać o aplikacji, która nazywa się Tinder. To prosta rzecz: zmieniasz swój profil z Fejsbusia w profil randkowy, a potem – przeglądając cudze profile – machasz palcem „na tak" albo „na nie". Jak dasz zielone światełko, a osoba, która je otrzymała (nic o tym nie wiedząc), zrewanżuje ci się tym samym, z nieba trzaśnie piorun, dostaniecie o tym informację, poczujecie się piękni i pożądani i odblokujecie opcję czatowania.

Następująca rozmowa, pełna błędów z autokorekty i marnego komórkowego języka, najczęściej doprowadzi do szybkiego, przelotnego seksu, bo w XXI wieku od razu trzeba wyjść z #konkretem. Albo i nie, bo równie dobrze można milczeć, cieszyć się z każdego „sparowania" i głaskać sobie ego, bo ktoś uznał, że jesteśmy ładni (a słyszy się to raczej rzadko, bo w XXI wieku łatwiej ludzi #pojechać niż pochwalić). Tinder – jak wnioskuję z dosyć nieowocnego grzebania w Google za poruszającymi historiami ludzi, którzy znaleźli tam miłość swojego życia – nie promuje długotrwałych relacji i podejmowania racjonalnych, mądrych decyzji o tym, z kim chcemy się związać. Koniec wstępu. Co to ma wspólnego z grami?

Korybut

Reigns to symulator królestwa pełnego wariatów, a ty masz pecha, bo zostałeś ich królem. **Poddani przychodzą do ciebie po decyzje, a ty reagujesz machnięciem ręką „na tak" albo „na nie"**, znając jedynie fragment kontekstu, co – jak już ustaliliśmy – podejmowaniu dobrych decyzji życiowych raczej nie służy. Przyjdzie więc chociażby arcybiskup i powie, że kościół jest w kryzysie i trzeba zreformować religię – odpowiadasz „spoko" albo „może nie tak szybko". Każda decyzja sprawia, że twoja popularność wśród duchowieństwa, ludu, kupców i armii rośnie albo spada – nigdy nie wiesz, ile zyskasz i ile stracisz i w sumie dlaczego.

Mówisz więc arcybiskupowi, że spoko, niech ma swoją reformę, z której bardzo się oczywiście cieszy – niestety lud i armia są wściekli. Generator liczb losowych sprawia, że następna decyzja też ma związek z religią: pytanie brzmi, czy kler powinien dostać wystarczająco dużo władzy, by wymusić wiarę na poddanych (co jest kuszące, bo papież bardzo chętnie za to zapłaci). Wiesz, że mocno skoczą ci statystyki popularności u duchowieństwa i kupców, a hajs by się przydał, ale widzisz też, że kler ma się w twoim królestwie tak dobrze, że jak dasz im ciut więcej, to przejmą władzę i skończy się twoje panowanie.

Nie zgadzasz się. Następny przychodzi przedstawiciel wieśniaków i prosi o obniżenie cen chleba, bo ludzie głodują – nie dostałeś pieniędzy od papieża, więc skarbiec świeci pustkami i stwierdzasz, że zamiast tego ceny podwoisz. Wystarczyło kilka wyborów i zaczynasz zdawać sobie sprawę z tego, że **cały czas stoisz na skraju przepaści, podejmując coraz głupsze decyzje, byle tylko utrzymać kruchy balans pomiędzy czterema siłami**, które chcą cię wpędzić do grobu.

Lewo, lewo, prawo

A na to wszystko przychodzi jeszcze Diabeł, którego musisz wykiwać, żeby wygrać i pozbyć się klątwy, którą rzucono na twój ród. Tylko jeżeli ci się uda (nie uda się), będziesz w stanie dotrzeć do dobrego zakończenia (nie dotrzesz). Ale przynajmniej będziesz się przy tym świetnie bawić, bo **losowa kolejność wyskakiwania i odblokowywania poddanych oraz decyzji do podjęcia daje naprawdę kosmiczne scenariusze**.

Niestety trudno je zapamiętać, bo historia tak naprawdę nie jest ważna. Linia czasu, na której widzisz całą swoją dynastię (martwą), to po prostu przypominajka porażek, jakie poniosłeś w drodze do celu, którego nie będziesz w stanie łatwo osiągnąć. Nie ma to jednak żadnego znaczenia: nie chodzi przecież o głębokie, poruszające opowieści, ale o dobrą zabawę. Nie masz się do tej gry przywiązać na całe życie, masz sobie pomachać palcem po ekranie w lewo i prawo przez chwilę, aż się nacieszysz. Spędzić przyjemnie trochę czasu, a potem wyłączyć i zapomnieć. Przypomina coś? O to chodziło. I to jest bardzo, bardzo dobry game design. Brawo!

CDA

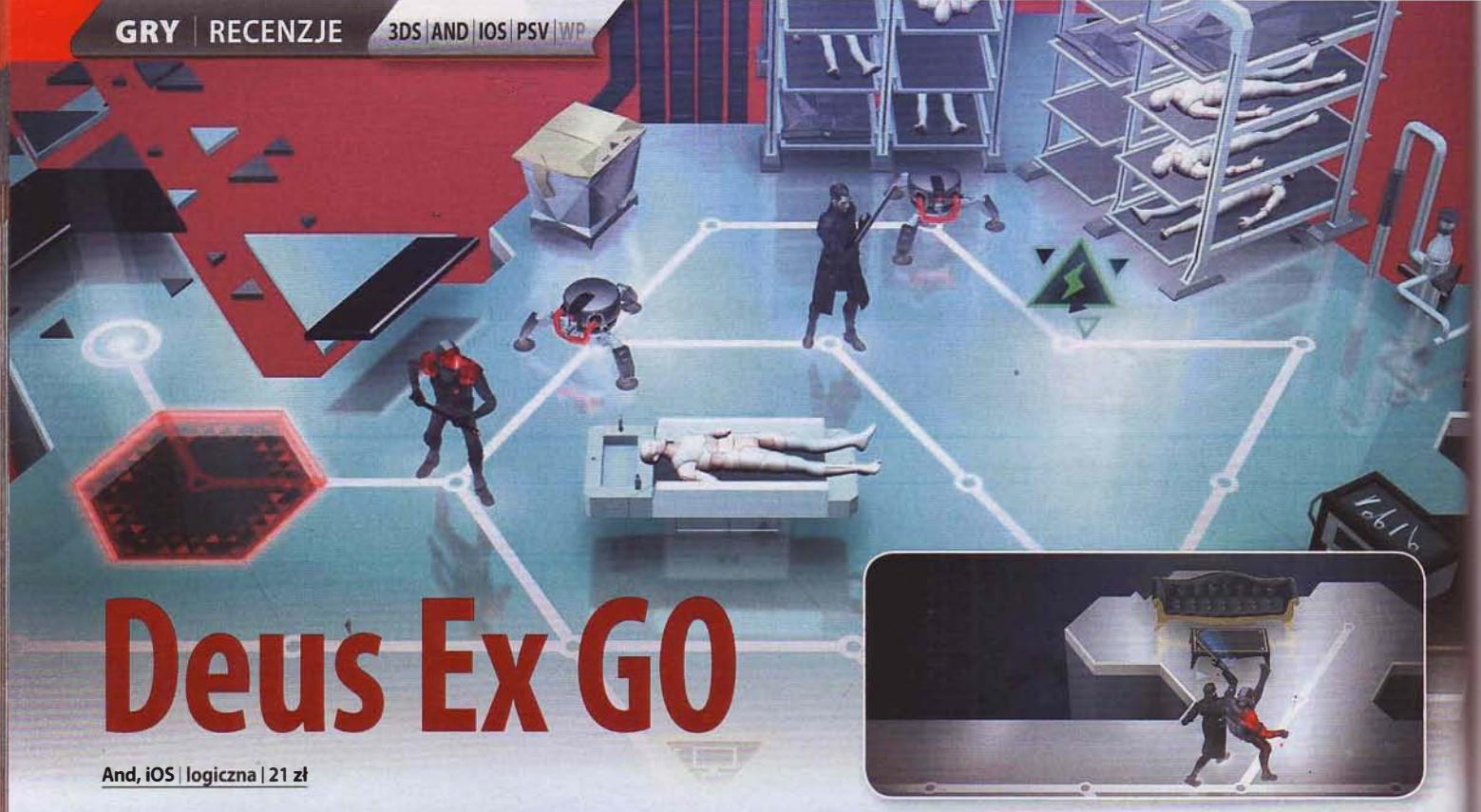
Umarł król – niech umrze kolejny król!

OCENA **8**

- GRYWALNOŚĆ 8
- WIDEO 8
- AUDIO 7

- niby-Tinder jako symulator królestwa
- zerowa bariera wejścia (poza angielskim)
- generator liczb losowych daje radę
- masa ukrytych niespodzianek
- humor
- tańsze niż bilet do kina!

- humor, czasami, wciśnięty na siłę
- generator liczb losowych czasami nie daje rady
- syndrom „na siłę punkowego indie z Devolvera"



Deus Ex GO

And, iOS | logiczna | 21 zł

Deus Ex mógł być albo kolejną udaną odsłoną serii GO, albo niewypałem żerującym na premierze głośnego tytułu. Produkcja plasuje się gdzieś pomiędzy, bo choć nie można jej zaliczyć do nieudanych, to postawiona w świetle protoplasty niezupełnie potrafi obronić się sama. Hitman infiltrował plastikowe rezydencje, Lara Croft szukała skarbów w kolorowych krainach, a Jensenowi trafiła się wycieczka po burych, złożonych z wielokątów platformach. Przede wszystkim warto zwrócić uwagę na to, że tym razem możemy poruszać się też na skos, co komplikuje rozgrywkę (jest to oczywiście dużym plusem – mówimy wszak o grze logicznej) i daje twórcom większe pole do popisu. Ci położyli niestety zbyt wielkie nadzieje w zawiłości ścieżek, ale nie uprzedzajmy faktów.

Uwaga, śliska podłoga

Rozgrywka w tytułach z serii GO sprowadza się do przesuwania palcem po ekranie (bądź klikania na sąsiednie pole, na które możemy się przemieścić) aż do momentu, gdy poprowadzimy swoją postać do odpowiedniego miejsca – nie inaczej jest tutaj. Tym razem zadanie utrudniają postawieni nam na drodze strażnicy, działka, roboty i przepaście. Kolejne „przeszkadzajki" są wprowadzane systematycznie, co umożliwia bezbolesne wdrożenie się do rosnącego poziomu skomplikowania i przy okazji przeciwdziała znużeniu.

Żywi przeciwnicy biegną do miejsca, w którym ostatnio nas widzieli, metalowi patrolują okolice (niekoniecznie poruszając się), a działka otwierają ogień, gdy tylko wystawimy się na ostrzał. Jensen potrafi hakować komputery, dzięki którym może kontrolować przepaście (tworząc lub usuwając mosty) lub przejmować wieżyczki strażnicze. Elementy bardzo zgrabnie przenikają przez siebie, nierzadko pozwalając nam na wykorzystywanie ich przeciwko im samym. Poruszając się równolegle do opancerzonych strażników, możemy ich użyć jako żywych tarcz, a tych zaalarmowanych naszą obecnością zapędzić prosto pod lufę zhakowanego działa. **Łamigłówki wymagają od nas myślenia na kilka tur do przodu, dzięki czemu przechodzenie nawet łatwych etapów daje nielichą satysfakcję.** Szkoda tylko, że każdy sprowadza się do kombinowania nad omijaniem przeciwników, a nie kreatywnego wykorzystywania ulepszeń.

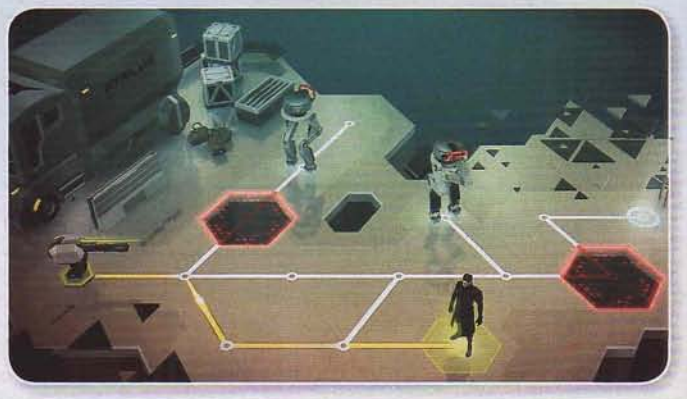
Większość z ponad pięćdziesięciu poziomów nie wymaga niestety przesadnego główkowania – zwłaszcza że **grę łatwo jest oszukać, stosując metodę prób i błędów**, czyli bieganiem po polach wte i wewte, co zwiększa szanse na wpadnięcie na rozwiązanie zagadki. Co gorsza, dodatkowe wyzwania sprowadzają się wyłącznie do zmieszczenia się w określonej liczbie tur, a więc gra w żaden sposób nie zachęca do powtarzania etapów i przechodzenia ich na różne sposoby, jak robiło to chociażby Hitman. Zresztą – ich design nawet tego nie umożliwia. Małą liczbę trudnych poziomów i zerowe replayability ratują tzw. weekly puzzle, czyli zestawy pięciu misji, które zmieniają się co tydzień.

Druciarz podzielony

Niesmak pozostawiają też: **obecność drogich mikrotransakcji** (możemy zapłacić nie za podpowiedzi, tylko za pełne rozwiązania zagadek – rzecz szalenie przydatna w grze opartej na ich rozwiązywaniu!) i mamy próba sprzedania tytułu oferowaniem punktów Praxis do wykorzystania w Rozłamie Ludzkości (tylko dla grających na PC i XBO), które i tak sypie nimi jak z rękawa.

Mimo paru potknięć Deus Ex GO jest zdecydowanie godną polecenia grą logiczną – choć powiedzenie, że jej potencjał nie został wykorzystany, jest niedomówieniem roku. Boli mnie to przede wszystkim dlatego, że Square Enix przy okazji Hitmana pokazało przecież, że z prostego pomysłu potrafi wycisnąć naprawdę wiele. W ciele Jensena nie ma miejsca, które nie zostało dotknięte czarodziejską różdżką geniuszów z Sarif Industries, a mimo to jedyne, na co go stać, to chwilowa niewidzialność i zdalne hakowanie komputerów. Wachlarz czynności, które mógł robić 47, był bez mała kilkakrotnie szerszy. Trudno nie odnieść wrażenia, że twórcy po prostu poszli na łatwiznę. ***[Davy Strange]***

OCENA: 7



Kirby: Planet Robobot

3DS | platformowa | 130 zł

No, tego to się nie spodziewałem. Niby człowiek już stary i doświadczony, pierwszy raz z Kirbym zetknął się kilkanaście lat temu i wie, że należy oczekiwać po tej serii samych dobrych rzeczy. Ale żeby aż tak?

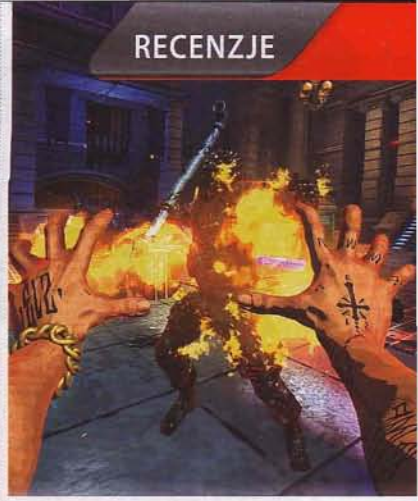
Nintendo posiada trzy podstawowe serie platformówek 2D: w tych najbardziej hardkorowych gra się Donkey Kongiem, w tych umiarkowanie hardkorowych – Mario. W tych zaś, które włączamy, kiedy mamy ochotę po prostu przepłynąć spokojnie przezgrę, spuszczając manto wszystkiemu, co znajdziemy na drodze, występuje Kirby. Podobnie jest z Planet Robobot – nie ma tu zbyt wielu wyzwań (choć gra potrafi nimi zaskoczyć, zwłaszcza na późniejszych etapach) pokroju Donkey Kong Country: Tropical Freeze. Jest za to tona świetnych pomysłów i czysta radość z ich odkrywania.

Kirby to różowe, okrągłe coś, co potrafi żżerać przeciwników i przejmować ich umiejętności. Spotykamy więc wroga z mieczem, zjadamy go i nagle otrzymujemy broń i zaskakująco szeroki zestaw nowych ruchów. Spotykamy gościa ziejącego ogniem, zjadamy i sami możemy ziać na kilka różnych sposobów. Przeciwnicy w Planet Robobot to w dużej mierze po prostu przeklejka z Kirby Triple Deluxe sprzed dwóch lat – ale w tej części to nie oni są najważniejsi.

Otóż w Planet Robobot dostajemy też mecha. MECHA. Kirby wsiada do wielkiego robota i niesie zagładę. Mech jest przy tym różowiutki, śliczniutki, sterowanie nim to sama frajda, a po ukończeniu levelu dostaje się naklejki, które można sobie na niego nakleić. Nakleja się naklejki na mecha. Czy to nie wspaniałe?

Poza tym cała ta gra to prawdziwy stylistyczny majstersztyk – **nigdy wcześniej nie widziałem takiego połączenia metalu i mechaniki z cukierkowością charakterystyczną dla serii. No i ta ścieżka dźwiękowa!** Zróbcie sobie przysługę i w tajemnicy przed wszystkimi ograjcie Planet Robobot – nie tylko główną kampanię, ale też tryby poboczne, bo i one są fajne. Odkryjcie w sobie miłość do różowego bloba, jako i ja odkryłem ją na nowo. ***[spk]***

OCENA: 9



Suicide Squad

And, iOS | akcja | darmowa (!)

Filmówka lepsza od kinowego pierwowzoru. W dodatku powstała w zaledwie trzy i pół miesiąca, co z jednej strony znakomicie świadczy o talencie jej twórców ze studia Sticky Studios, z drugiej zaś stanowi kompromitację wytwórni, której przed emisją filmowego klopsa nie ustrzegło nawet 175 milionów dolarów budżetu. Suicide Squad w wersji mobilnej to precyzyjny slasher/shooter offline z falami przeciwników, arenami i znajdźkami urozmaicającymi wyżynanie niemilców. Do wyboru są trzy postacie: Harley Quinn tłukąca bejsbolem, Deadshot walący ze strzelby i Diablo smażący ogniem. Reszta to proste „przeżyj jak najdłużej", ale w zaskakująco świeżej, jak na klona dawnych Call of Duty: Zombies, formie. Ponadto Suicide Squad jest całkowicie za darmo: bez IAP-ów, reklam, liczników. A jeśli coś jest darmowe, a do tego dobre, to czego chcieć więcej? ***[gem]***

OCENA: 8

Crypt of the Necrodancer

And, iOS | roguelike/rytmiczna | ok. 20 zł

Obok Izaaka i Nuclear Throne – to najlepszy z wyrobów rogalikopodobnych, jaki mieliśmy okazję zaprosić na dyski w ciągu ostatniej kilkulatki. I jedyny, który dał się przekonać do tańców na platformach mobilnych.

Słowo klucz to „taniec", bo **choć tytuł przystrojono w tradycyjne dla roguelike'ów łaszki klasycznego fantasy, w istocie mamy do czynienia z grą rytmiczną**. W każdym z proceduralnie generowanych poziomów musimy poruszać się w takt muzyki, a walka opiera się na sukcesywnym poznawaniu kroków, jakimi próbują nas podejść szkielety, smoki i minotaury. Nasze fandanga, bolera i be-bopy wykonujemy, ciesząc uszy pierwszorzędną ścieżką dźwiękową Danny'ego Baranowsky'ego, a niepowtarzalność każdego podejścia gwarantuje moc broni, zbroi, amuletów i znajdziek, które w istotny sposób wpływają na rozgrywkę. W przeciwieństwie jednak do The Binding of Isaac – zabawa w mniejszym stopniu opiera się na absurdalnej potędze gadżetów. Nacisk pada raczej na mozolne zdobywanie wiedzy na temat pląsających potworności i wyrabianie w graczu właściwych nawyków.

Crypt of the Necrodancer wkroczył na iOS-owy parkiet dozbrojony w dodatkową zawartość, jaką sukcesywnie obrastał jego pecetowy odpowiednik. Port właściwie niczym nie ustępuje podstawce, zaimplementowano nawet codzienne wyzwania, opcję dostosowywania soundtracku i dodatkowe tryby rozgrywki. Konwersja nie mogła zresztą pomylić kroków, bo pierwotnie sterowanie ograniczało się przecież do klawiszy kierunkowych, a dotykowy ekran sprawdza się w tym celu niemal równie dobrze.

Czapki z głów, to jedna z najbardziej satysfakcjonujących inwestycji, jakie możecie poczynić, mając w ręku urządzenia z jabłuszkiem. ***[Papkin]***

OCENA: 9

FarmVille: Tropic Escape

And, iOS | symulator farmy darmowa (mikrotransakcje)

Trochę źle czuję się z tym, że w polu na gatunek gry wpisałem przy nowym FarmVille to samo, co wpisałbym chociażby przy nowym Harvest Moonie. Swego czasu zagrywałem się w FarmVille, a potem w FrontierVille (docenicie – to w zasadzie taki growy coming out).

Powrót do serii przypomniał mi, czemu uciekłem od niej w popłochu. To rzeczywiście jest klon Harvest Moona, ale bardzo różny od Story of Seasons czy rewelacyjnego Stardew Valley. Głównie tym, że podczas kiedy ci „prawdziwi" następcy HM rozwinięci zostali o nowe funkcje i mechanizmy, FarmVille rozrósł się tylko wszerz – to po prostu więcej tego samego klikania, więcej uzależniania się od narzuconych przez grę terminów, więcej niestosownych sugestii dotyczących mikrotransakcji. Inny krajobraz (bo tropikalne wyspy) to jedynie kwestia skórki. *[spk]*

OCENA: **4**

Britney Spears: American Dream

And, iOS | klikadło | darmowa (mikrotransakcje)

Z wierzchu to kolejne klikadło, które ma zamroczyć mózgi i wyczyścić konto. Pod jego pstrokatą fasadą kryje się jednak coś więcej – American Dream **to zarówno drwina z graczy, jaki (chyba nieświadoma) satyra na świat amerykańskich celebrytów**.

Zacznijmy jednak od tego, co naprawdę powinno was zainteresować: księżniczka popu wydała właśnie jeden z najlepszych albumów w karierze! „Brave" to płyta świadoma, na której Spears nie tylko wyżyła się kompozytorsko, ale i zaakceptowała wreszcie mankamenty własnego, dość płaskiego głosu (ba – przekuła je w zalety!). Wokalistka odważnie żeni pop z reggae i bluesem, nie boi się melorecytacji i na poły aktorskiego „ogrywania" piosenek. Nie brak też zaskoczeń wysokiego kalibru – zamykające „What you need" równie dobrze mogłyby umieścić w repertuarach Aretha Franklin albo Etta James.

Tym bardziej szkoda, że American Dream prezentuje nam Britney bezwolną i nieludzką. Rozpoczynamy od stworzenia awatara, młodej gwiazdki, która pragnie zabłysnąć na popowym firmamencie. Spotkawszy gwiazdę w jednej z modnych kawiarni Miasta Aniołów, nasze klikane „ja" dostaje swoją szansę. Rozgrywka nie odbiega od tego, co znamy z innych celebryckich samograjów ze stajni Glu (Kim Kardashian: Hollywood, Katy Perry Pop). Chcesz nagrać singiel? Tapnij, by zaśpiewać „oooh", tapnij, by wyciągnąć wysoką nutę. Pragniesz spotkać się z modnym znajomym? Tapnij, by się szeroko uśmiechnąć, tapnij, by być uważnym słuchaczem. Po każdym pacnięciu zbierz dolarki, gwiazdeczki, drineczki i piorunki, czyli różne warianty growej waluty, której za chwilę zacznie brakować. Płać lub czekaj (a swoje nabiedzisz się także przy długich ekranach ładowania).

Amerykański sen dehumanizuje świat celebrytów lepiej niż „Mapy Gwiazd" Cronenberga. Zarówno Britney, jak i jej sławne koleżanki żyją w rzeczywistości, w której każdy jest „hot", a wszystko jest „awesome". Interakcje międzyludzkie ograniczają się do komplementowania innych, a żadna z postaci nie sprawia wrażenia, jakby przeczytała w życiu coś więcej niż kilka tweetów. Przejmująca jest też zależność gwiazdy pop od innych. Nasz wkład w tworzenie albumu jest czysto symboliczny, a o sukcesie decyduje nie talent, ale armia producentów, muzycy sesyjni i rozpoznawalność, jaką zyskujemy, spotykając się z właściwymi ludźmi. Brak wyzwania próbują zamaskować atakujące z ekranu brokaty, modne topy i coraz to kolejni ludzie o białych zębach i mentalności dwunastolatków. No i odrobina muzyki Britney, która zresztą wypowiedziała na potrzeby gry kilka kwestii, jakie udowadniają, że grać to jednak nie każdy może.

American Dream to próba sportretowania świata celebrytów nie takim, jakim on jest, ale jakim obawiamy się, że może być. Próżniacza, płytka rzeczywistość frasuje na tyle, by spędzić w niej kilka godzin i – zapewne – przepędzić parę dolarów. Przypomnijmy, że Kim Kardashian: Hollywood ściągnięto już 40 milionów razy. Producenci z Glu mają wszelkie powody, by po premierze mobilki sygnowanej nazwiskiem Spears szanuci: „Oops!... I Did It Again". *[Papkin]*

OCENA: **5**

GRY MOBILNE

Cross poleca!

Kid Icarus: Uprising

3DS | 140 zł

Zmieszajcie wczesną „Porę na Przygodę" z mitologią grecką, powierzcie czarujące dialogi komikowi z SNL i The Onion, wyborowo połączcie „celowniczek" zeslasherem, a na koniec dodajcie dopasowany pod każdego poziom trudności, uzależniający loot i multiplayer à la „Unreal Tournament + Mario Kart". Musisz mieć.

New Style Boutique 2 – Fashion Forward

3DS | 140 zł

Historia z gatunku „od modowego pucybuta do milionera", gdzie prowadzimy sklep, bierzemy udział w pokazach, trafiamy w gusta klientów, dbamy o zaopatrzenie... Teoretycznie nie gra dla hardkorowców, ale zauroczyła wielu. Zadbali o to twórcy, których EA wynajęło kiedyś do prac nad raperskimi mordobiciami Def Jam (!).

Shinobi

3DS | 59 zł

Kto grał w pecetowe Volgarr the Viking, ten wie, jak dobre gry akcji w 2D klecą twórcy Shinobi na 3DS-a. Cudowna muzyka, parowanie ataków w stylu Revengeance, różnorodne poziomy (od futurystycznych metropolii po wioski ninja), wysoki-acz-uczciwy poziom trudności, zawartość na dziesiątki godzin.

Granblue Fantasy

And, iOS | darmowa (mikrotransakcje)

Panowie od klasycznych Fajnali wynieśli się ze Square i podbili smartfony. Jedyny F2P, którego nie odrzuciłem po tygodniu ze wstrętem – spory tryb historii, bajeczna oprawa i zgrabny design robią swoje. Oficjalnej premiery w Polsce niestety brak, łatwo można jednak znaleźć .apk lub odpalić rzecz w przeglądarce.

Batman: Arkham Underworld

iOS | niby-RTS | darmowa (mikrotransakcje)

Nie mam, obawiam się, superdobrych wieści dla tych, którzy jak ja liczyli na coś ekstra w związku z Arkham Underworld – mobilną grą w uniwersum Batmana à la Rocksteady. Stworzona przez Turbine od Lord of the Rings Online i wydana w wersji beta w paru miejscach na świecie już ponad rok temu obiecywała wyjątkową wielkobudżetowość, m.in. zatrudniających samych aktorów, którzy występowali w „dużych" grach serii Batman Arkham. W praktyce jednak już po kilkunastu minutach okazuje się, że Batman: Arkham Underworld **to nic innego jak kolejne Clash of Clans** i co gorsza, kocha nie tyle swoich graczy, co ich portfele.

Arkham Underworld to **pseudostrategia w czasie rzeczywistym, w której dążysz do opanowania całego przestępczego podziemia Gotham.** Pomaga ci w tym kilku superłotrów, w tym Riddler, Harley Quinn, Killer Croc, Scarecrow. Ci przewodzą bandom opryszków w prostych, paruminutowych misjach, zdobywając w nich doświadczenie, ale także gotówkę i respekt. To pierwsze ostatnie daje możliwość usprawnienia zdolności specjalnych, dwa ostatnie pozwalają rozbudować bazę i rekrutować nowych sprzymierzeńców. W praktyce jednak cała gra sprowadza się do czekania na skutki działań: aż się zbuduje, aż się wyszkoli, aż się pojawi. Naturalnie całe to czekanie można zniwelować, płacąc diamentami premium, ale to opcja dla naprawdę zasobnych graczy, bo najmniejszy pakiet kosztuje 5 euro. To, plus fakt, że nie kręci mnie bycie bossem mafii, sprawia, że ja daję sobie spokój i wracam do prawdziwych Batmanów. *[gem]*

OCENA: **3**

NinjAwesome

And, iOS | zręcznościowa | darmowa (mikrotransakcje)

„Ej, a jak weźmiemy Ninja Gaiden i bohater będzie sam biegał?", spytał ktoś w GameResort, kiedy brainstormowali pomysły na nowe gry mobilne. Zabrzmiało ciekawie (chociaż – przyznajmy – nieprzesadnie oryginalnie, ale oryginalności w App Store też nikt nie oczekuje), więc ekipa wzięła się do pracy. Po jakimś czasie miała gotowe NinjAwesome, przy którym, zadziwiająco, parę minut można bez cierpienia od czasu do czasu spędzić. Stuknięcie w lewą część ekranu to skok (drugie to drugi skok, a za double jump – jak nakazuje poradnik dobrego recenzenta – jest automatycznie +1 do oceny), swipe w dół to ślizg (przytrzymanie to ślizgo-atak), a stuknięcie w prawą to rzucenie shurikena. I się biegnie tak ciągle w prawo i rzuca tymi shurikenami, czasami też wykonuje się jakąś misję (dobiegnij tu, zbierz to i tamto po drodze), a dobrze wymierzony poziom trudności sprawia, że nawet jak robi się ciężko, to trudno się sfrustrować. **Dobre od czasu do czasu, ale życia w tym nie przegracie** (co też bywa zaletą!). *[Berlin]*

OCENA: **7**

Final Fantasy Brave Exvius

And, iOS | jRPG | darmowa (mikrotransakcje)

Jeżeli gra ma w nazwie „Final Fantasy", a w naszej redakcyjnej rozpisce gier mobilnych widnieje przy niej „Berlin tego nie chce, bo straszne g***o!", to należy spodziewać się najgorszego. Najgorzej może nie jest, ale nie rozumiem też przewagi pięciogwiazdkowych recenzji w App Store. **Square postanowiło wydać współczesną grę czerpiącą garściami z klasycznych Fajnali, ale pogubili się gdzieś po drodze.** Bo można to zrobić dobrze (jak w Bravely Default chociażby), a można uznać, że odsłony 3-15 nigdy się nie ukazały, a gatunek się nie rozwinął. System walki jest prymitywny, dialogi kretyńskie, scenariusz przewidywalny, sterowanie postacią tragiczne... a muzyka podczas walki – niespodzianka – wspaniała. Jeżeli ocena poniżej wydaje się po tej recenzji zbyt wysoka, to już wiecie, czemu gra ją zawdzięcza. No posłuchajcie tylko: bit.ly/2bZl4C1. *[spk]*

OCENA: **5**

Prune

And, iOS | 19 zł

Najbardziej relaksująca rzecz, jaką znajdziecie na ekranach swoich smartfonów. Minimalistyczny design, sprzyjający zadumie dźwięk i 48 drzewek bonsai, którym musicie pomóc sięgnąć światła słonecznego mimo licznych niebezpieczeństw. Dla tych, którzy lubią uprawiać swój ogródek.

TxK

PS Vita | 29 zł

Jeff Minter dostarcza współczesną wersję swojego opus magnum, słynnego Tempesta. Znowu poruszamy się po predefiniowanej trasie, strzelając w nadlatujących z głębi ekranu wrogów – teraz jednak elektroniczna muzyka i abstrakcyjne poziomy wprowadzają w niemal narkotyczny trans. Słuchawki obowiązkowe.

Castlevania: The Dracula X Chronicles

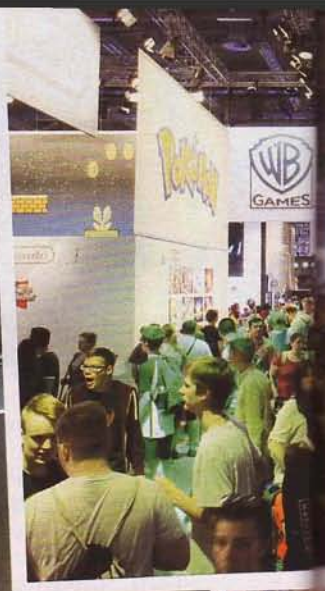
PS Vita | 42 zł

Idealny pakiet startowy dla każdego, kto chce się zapoznać ze złotymi czasami Castlevanii. W jednej paczce dostajemy klasyczne i bardzo wymagające Rondo of Blood, jego współczesny remake, wciąż królujące w gatunku Metroidvanii, acz mniej wymagające Symphony of the Night oraz ukrytą minigrę Peke.

Atelier (seria)

PS Vita | 104-170 zł

Drugiej tak pogodnej serii erpegów ze świecą szukać. Proste historie pozbawione ratowania świata. Postacie, których nie da się nie darzyć sympatią. Skupienie się na rozwijaniu umiejętności alchemii miast na masakrowaniu rzeszy potworów. Wreszcie muzyka przywodząca na myśl leniwe wakacje na wsi. Mmmh.



Witaj na gamescom

W końcu puścili go między ludzi: **Cross**

Jeśli chcecie wiedzieć, jak wygląda wyjazd na targi growe z perspektywy kogoś, kto na takowej imprezie nigdy nie był – com tam widział, ku przestrodze i radości opisałem.

2014 rok – redaktor strony cdaction.pl Berlin oferuje mi, wówczas okazjonalnemu współpracownikowi internetowemu, „niesamowitą ofertę" pracy podczas Gamescomu. Po paru ekscytujących, acz tajemniczych linijkach już trzymam w ręce paszport... by dowiedzieć się, że tak naprawdę chodzi o... niusowanie na stronie. Płacz i zgrzytanie zębów. Mijają dwa lata pracy i mozolnego pięcia się w górę. Podczas kolegium redakcyjnego na pytanie „To kto chce jechać na Gamescom?" odpowiadam natychmiast: „Ja, ja, wybierz mnie!". I oto dowiaduję się, że jadę na pierwsze w swoim życiu targi growe!

Dzień pierwszy

Nadchodzi dzień wyjazdu, czyli 16 sierpnia. Skład: ja, MQc, Allor i Papkin. Zanim wyruszamy spod domu naczelnego, otrzymuję skonstruowany w Excelu plan gamescomowych atrakcji, na którym najbliższe godziny opisane są jako „jedziemy, jedziemy, stoimy, bo Papkin zapomniał lekarstwa". Okazuje się to fałszem, bo redaktor bez słowa wyrusza w podróż do apteki jeszcze przed podróżą, co opóźnia jej start. Po jego powrocie powszechnego gniewu brak, jest tylko poparte przyzwyczajeniem zrezygnowanie. Sam kilkugodzinny kurs Kolonia-Wrocław, który okazjonalnie relacjonuję na stronie internetowej w formie zdjęć lub krótkich filmów, mija już dość spokojnie. Papkin recytuje nam ustępy z koszmarnie przetłumaczonej biografii niejakiej Jenny Jameson, przygody z niesprawnym samochodowym Wi-Fi każą mi odkryć równie darmowy, co życiodajny pakiet roamingu, a przez pół drogi z radia amerykańskich sił zbrojnych wydobywają się głosy Clinton, Trumpa i wokalistki Florence and the Machine.

Dojeżdżamy do wynajętego mieszkania nieopodal masywnego kompleksu Koelnmesse, w którym odbywają się całe targi. Wita nas pół godziny nerwów związanych z brakiem kontaktu z właścicielką, wzmocnionych zresztą obserwowaniem na Facebooku przygód innej polskiej redakcji, która dzielnie walczy z konsekwencjami przypadkowego zarezerwowania hotelu tydzień za wcześnie. Wreszcie jednak drzwi otwiera nam przyjazna, mówiąca po polsku twarz. Rozpakowujemy manatki (w tym cały wór przyrządów do wieczornych streamów) i robimy zakupy w spożywczaku nieopodal (przy kasie wstrzymując dech przy każdej płatności zbliżeniowej kartą – czy przejdzie?), a następnie wyruszamy pieszo na wieczorną imprezę EA („– *Allor, czy to na pewno dobra droga? – Niekoniecznie*").

Po czterdziestominutowym spacerze trasą pełną bilbordów sklepu Gamestop i nadchodzących gier Bethesdy wreszcie trafiamy do Koelnmesse, gdzie po szybkiej rejestracji autokar zabiera nas do gigantycznej, otoczonej dymem i kurtynami hali. W głośnikach dudni ogłuszająca muzyka, wokół kelnerki roznoszą napoje gazowane tudzież pieniste, a po chwili oczekiwania Patrick Söderlund z EA krótkim wstępem zaprasza nas do wypróbowania nowej Fify, Titanfalla 2, Battlefielda 1 oraz ogromnego bufetu. Przy efekciarskiej otoczce zasłony podnoszą się, a za nimi pojawiają się tony jedzenia i dziesiątki stanowisk z padami i klawiaturami. Wcinając szarlotkę, nie wiem jeszcze, że ratujące przed zupełnym wyczerpaniem posiłki są w ofercie gamescomowych wystawców równie ważne co gry. Zresztą skoro już o nich mowa, przez problemy z listą gości mam okazję ograć zresztą jedynie Titanfalla. Wychodząc pospiesznie celem przygotowania wieczornego streamu podsumowującego zobaczone gry, zauważam kątem oka słynnego Petera Moore'a – i robi mi się jakoś smutno, że zarejestrowałem jego istnienie jako zwykłego człowieka, a nie charyzmatycznej sylwetki z transmisji konferencji oglądanych w domu.

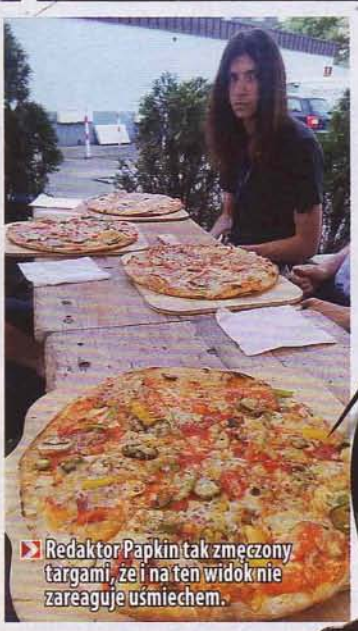
Dzień mediów

Następny poranek zaczyna się nerwowo – przez to, że przez późne dołączenie do ekipy jadącej na Gamescom nie zdążyłem zarejestrować się przez internet, muszę przebrnąć przez kontrolę ochrony wejścia dla mediów (bardzo sprawnej, ale wyraźnie rozdrażnionej widmem terroryzmu i znającej wyłącznie niemiecki), a następnie stopką trzymanego w ręce numeru CDA długo przekonywać zdezorientowaną panią w rejestracji, że rzeczywiście powinienem tu być. W końcu wchodzę na pierwszą halę, gdzie wita mnie symbol narodowy Niemiec, czyli otoczone przez krowy, traktory i słoneczniki gigantyczne stanowisko Farming Simulator 17. Strzelamy parę zdjęć i rozdzielamy się. Czas zacząć maraton.

Targi gier to impreza, którą warto zobaczyć chociaż raz.

Koelnmesse jest ogromne. Zdajesz sobie o tym sprawę w pełni dopiero, gdy trzymasz w ręce wypełniony po brzegi plan z góra piętnastominutowymi przerwami, które ledwo wystarczają na namierzenie odpowiedniej hali i dobiegnięcie do niej. Sama hala sklepowa wydaje się większa niż niejeden popularny polski konwent, choć

Typowy gamescomowy krajobraz. Zapach możecie sobie wyobrazić.


Redaktor Papkin tak zmęczony targami, że i na ten widok nie zareaguje uśmiechem.

Blizzard miał rozmach: ogromne figury, kawiarnia Legionu i własny sklep z gadżetami.

Stoisko Farming Simulator 17, niemieckiego killer appa.

Stylizowane na kino stoisko Mafii III. W tle zwodniczo mała kolejka.

Niżej podpisany z „platynowymi" twórcami Scalebounda.

Cosplay, nowy sprzęt i MOBA, czyli trzy targowe pozycje obowiązkowe.

o dziwo jej 80% zajmują nie produkty growe, tylko figurki z anime sprzedawane pod szyldami typu „MANGA MAFIA". Tymczasem już pierwszy punkt programu, czyli rodzimy Gwint, każe mi kwadrans biec na przeciwną stronę kompleksu budynków. Na widok cosplayerów Jaskra i Priscilli reaguję ulgą i zadyszką. Rodacy przyjmują mnie, czym stanowisko bogate: złotym trunkiem i workiem prezentów pokroju koszulek i magnesów. Wtedy nagle rozumiem, czemu reszta ekipy wcześniej nalegała, żebym mimo wszystko wziął na targi jakąś torbę – z Gamescomu wyjeżdża się ze stosem pendrajwów, kiczowatej odzieży czy nawet... poduszek.

O samym Gwincie (jak i o niemal każdej zobaczonej przeze mnie grze) przeczytacie na wcześniejszych stronach. Następną pozycją na planie okazuje się Call of Duty, czyli idealna okazja, by po 20 minutach gorączkowego błądzenia w labiryncie ruchomych schodów sięgnąć do pełnej Monsterów lodówki Activision. Choć sam pokaz Infinity Warfare nie równa się temu na E3, smak napoju przez chwilę skłania mnie do przedwczesnego podniesienia oceny gry o jakieś trzy oczka. Szkoda, że o lodówce z energetykami nie pomyślał też Warner, którego demonstracja Injustice 2 jest z gatunku „czas powątpiewać, czy zawód dziennikarza jeszcze ma sens". Ani nie pokazuje się nam nic nowego, ani nie pozwala nagrać rozgrywki (co jest niestety standardem). Równie dobry tekst o grze mógłbym napisać w domu.

Wiarę w sens dziennikarstwa przywraca nieco przegląd łaknących medialnej uwagi indyków z 1C, po którym developer z Południowej Ameryki niemal omdlał z zachwytu, że podszedłem akurat do jego stanowiska – wykorzystawszy wiedzę o jego Heimriku z zobaczonego wcześniej zwiastuna, bez problemu przechodzę poziom za poziomem, czym zachwycam go tak bardzo, że prosi mnie o e-mail celem kontaktu na temat rozwoju gry. Moja następna przygoda nie jest już tak szczęśliwa – okazuje się, że mój plan zawiera błędne godziny pokazów Namco, przez co muszę czekać 30 minut, aż ktoś wepchnie mnie na następną prezentację Tajemniczego Tytułu. Ostatecznie Little Nightmares podziwiam znad cudzego ramienia, by po wyjściu zobaczyć, że Papkin ograł już całe demo na publicznie dostępnym stanowisku i opisał je dokładnie na cdaction.pl. Tyle dobrze, że ból i zawód Namco wynagradza mi potem znacznie lepszymi pokazami Get Even i siódmego Tekkena.

A skoro o zawodach mowa: kiedy MQc wręcza mi wejściówkę, dzięki której mogę ograć Final Fantasy XV poza gigantyczną kolejką, jestem uskrzydlony ze szczęścia. Ostatecznie znajduję się w 2% osób, które podczas kończącej tzw. hands-on sondy reagują na grę negatywnie – co nie dziwi, zważywszy, że większość badanych graczy to (psycho) fani, którzy spędzają pół dnia w kolejce do stanowiska Square. To jednak nic w porównaniu do pokazu Metal Gear Survive, na który wkradam się zgodnie z radą dziennikarskich wygów, czyli „powtarzaj głośno i wyraźnie, że na pewno powinieneś być na liście i że to jakiś skandal". Dumę z udanej infiltracji stanowiska Konami psuje mi sama „prezentacja", na której pijarowiec dwa razy puszcza nam zwiastun i czyta na głos jego opis z YouTube'a. Widać, że jego japońscy szefowie nie powiedzieli mu absolutnie nic – wraz z innymi dziennikarzami marnuję czas, by zobaczyć to, o czym internauci zapomnieli już parę godzin temu.

Dzień ostatni

Drugi dzień właściwego Gamescomu rozmywa mi się w pamięci – zupełnie nowych wrażeń brak, a wpuszczane wtedy po raz pierwszy gigantyczne tłumy zwykłych śmiertelników i zmęczenie robią swoje (tyle dobrze, że w tym roku nie musieliśmy na czas wysyłać tekstów do pisma przed deadline'em, bo zarwana noc zaowocowałaby totalnym horrorem). Ostatecznie mniejsze gry (zwłaszcza niskobudżetowy klon Baldur's Gate, podczas jego pokazu zaczynam głośno chrapać) ustępują we wspomnieniach miejsca Zeldzie, Destiny i Scaleboundowi. Ten ostatni jest o tyle sympatycznym epizodem, że wykorzystawszy wiedzę o twórcach z Twittera, jednego developera nakłaniam do opowiedzenia trzyminutowej historii o dramatycznym wyścigu rowerowym, a drugiego, słynnego reżysera Hidekiego Kamiyę (Devil May Cry, Bayonetta) – do wymijającej odpowiedzi na pytanie, o czym rozmawia po godzinach pracy z twórcą Nier: Automata. Potem Kamiya w nawiązaniu do mojej interpelacji bezpośrednio i ze szczegółami wyznaje na Twitterze (w japońskich runach, rzecz jasna), że mowa o tematach bardzo sprośnych.

Wieczorem odbywa się jeszcze jeden stream, rano obładowani nadmiarem T-shirtów wyjeżdżamy z Kolonii, a atmosfera przypomina mi tę po powrocie z festiwali muzycznych. spikain potem mówi mi, że pewnie nie będę chciał jechać ponownie, bo to targi na jeden raz – czy ma rację, jeszcze nie wiem. **Wiem tylko, że to głośna, chaotyczna, bardzo festyniarska impreza** i warto doświadczyć jej choć jeden raz, bo swoją naturą chyba idealnie oddaje charakter branży gier. Rzekłem! |CDA|

gamescom z drugiej strony

Krystynę Czubównę starał się papugować: **Papkin**

Oto Dziennikarz Targowy w swym naturalnym środowisku. Napoiwszy się energetykami, drapieżnik wyrusza na łowy, w oczach mając dociekliwość, w sercu nadzieję, a w dłoni torbę z prezentami. Na horyzoncie zamajaczył właśnie Kolonijny Wystawca. Predator w podkoszulku z Wiedźminem wsuwa w dżinsy smartfona, skrada się na miękkich nogach, jego trampki wydają ciche „klap, klap". Jest tuż przy boksie Kolonijnego Wystawcy, gotów, by rzucić się na prezentację czy innego hands-ona!

Efekty polowań ekszynowej watahy możecie przeczytać zarówno w dziale Zapowiedzi, jak i w pamiętniczku kolegi redaktora Crossa (na poprzednich stronach). Nasze ofiary natomiast nie miały dotychczas szansy, by się na łamach CDA wypowiedzieć. Niesłusznie, bo przecież w gmachu Koelnmesse są równie zabiegani jak my!

Gotów do jazdy?

Podczas gdy redakcja dzień święty święci (konkretniej zaś: Matki Boskiej Zielnej), Kolonijny Wystawca jest już w samochodzie/samolocie do Niemiec. Przedtargowy dzień wykorzystuje na przygotowanie leża. Agnieszka Szóstak, targowa weteranka, niegdyś promująca w Kolonii Wiedźmina, dziś zaś uskuteczniająca PR rodzimych gier indie, podsumowuje: – *Biegamy za zakupami, testujemy demo, ćwiczymy prezentacje, po nocach składamy press packi.* Słowem – podczas gdy my wciąż leżakujemy, oni starają się związać te wszystkie końce, które jeszcze się rozłażą (a – jak twierdzi Szóstak – rozłażą się prawie zawsze i właściwie do ostatniej minuty). Zwłaszcza że niekiedy samo rozstawienie stoisk jest nielichym wyzwaniem organizacyjnym, którym zajmują się (nawet na tydzień przed otwarciem Koelnmesse!) wynajęte, wyspecjalizowane firmy. Radosław Grabowski z CD-Projekt Red wspomina, że na kilka dni przed startem Gamescomu ekipa musiała rozstawić 48 komputerów, połączonych w sieć komputerów (w hali dla zwiedzających), a w strefie biznesowej doszło jeszcze 16 stanowisk dla dziennikarzy.

Wystawcy są na targach równie zabiegani jak my.

Nader ważne jest „testowanie dema". Zwłaszcza że prezentowane prasie buildy miewają brzydkie tendencje do wykrzaczania się. Pół biedy, jeśli – jak w przypadku Seven od IMGN.PRO – dziennikarz odkryje rozgrzebanego questa, jaki w tej wersji gry objawić się nie powinien. Gorzej, gdy produkcja, mająca przecież kokietować żurnalistów, zaczyna chrupać tak bardzo, że właściwie staje się niegrywalna. Pokazując pierwszego Wiedźmina, Redzi zafrasowali się nad spadkami płynności animacji, którym winne były... ryby, zbudowane ze zbyt wielkiej liczby wielokątów. Rozwiązaniem było takie ogrywanie sekwencji, by oddychające skrzelami kręgowce przypadkiem nie znalazły się w kadrze. Przy „dwójce" krwi napsuł rodakom kejran. Właściwie zaś: dwa kejrany, bo też w kodzie ukryło się aż dwóch bossów, z których gra losowo wybierała jednego, co nieraz doprowadzało do brzydkiego zwisu.

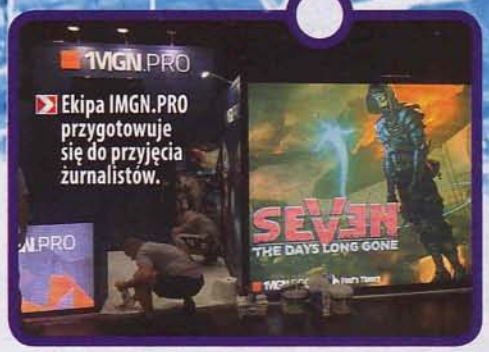
Na inny problem natrafił Mirosław Dymek (eks-Reality Pump). Przygotowując się do kolonijnego debiutu Iron Sky'a, developer ze zgrozą odkrył, że na stoisku wydawcy znajdują się wyłącznie konsole, tymczasem gra była w na tyle wczesnym stadium produkcji, że opracowano wyłącznie obsługę z pomocą myszy i klawiatury. Co robić, pan każe, sługa musi, Dymek zamknął się w pokoju hotelowym i przez całą noc opracowywał sterowanie skrojone pod pada.

Niektóre osobniki są w znacznie bardziej komfortowej sytuacji, chociażby Kolonijny Wydawca oraz Kolonijny Biznesmen. W tym roku polski oddział Electronic Arts przyjechał „na gotowe", nijak nie partycypując w organizacji hands-onów dla dziennikarzy. Za dopięcie na ostatni guzik przedtargowej imprezy EA odpowiadał oddział niemiecki, rolą naszych rodaków było zaś – jak pisze ich PR-owiec, Miłosz Białas, „dbanie o zaproszenia i rejestrację dziennikarzy oraz promocję wydarzenia". (Jest zresztą nazbyt skromny, bo przecież poza tym do jego obowiązków należało wysłuchiwanie pojękiwań od tych, którzy na Titanfalle i Battlefieldy się nie zarejestrowali, a następnie przepychanie ich przez kolejki mimo braku personaliów na liście... tego ten... dzięki!). Specyficzną odmianą Kolonijnego Wystawcy był w tym roku także Jarosław Zieliński z Destructive Creations (Hatred), który zajechał do Koelnmesse, by ścisnąć parę dłoni i przeprowadzić kilka rozmów biznesowych. A choć on mógłw przerwach od interesów ograć interesujące go tytuły, reszta przedstawicieli polskiej branży nie miała równie komfortowego miejsca przy wodopoju.

Zanim do Koelnmesse wparują dziennikarze i gracze, wynajęte firmy dwoją się i troją, by rozstawić potrzebną infrastrukturę.

W tym roku ekipa Techlandu przywiozła na targi Briana Fargo, który udzielał wywiadów przez jakieś 10 godzin na dobę.

Polskie stoisko wyjątkowo w tym roku błyszczało, dystansując resztę narodowych reprezentacji.



Ekipa IMGN.PRO przygotowuje się do przyjęcia żurnalistów.

Dzień z życia

Jak nie bez żalu konstatuje Tadeusz Zieliński z Flying Wild Hog: – *Moje targi ograniczyły się do jednego miejsca – naszej budki, gdzie prezentowaliśmy Shadow Warriora 2. Oznacza to, że grą targów był dla mnie Shadow Warrior 2, bo oprócz niego NIC INNEGO NIE WIDZIAŁEM.* Na pewno natomiast usłyszał i zobaczył dziennikarzy, którzy tłumnie stawili się na stoisku. Obłożenie zależy, oczywiście, od rangi tytułu, takiego Gwinta ograło w Kolonii ponad 10 tys. graczy! Nawet świeżaki pokroju Klabatra (wydawnicza gałąź CD-Projektu) muszą obsłużyć „w biznesie" ok. 80 pismaków. – *Od największego serwisu o grach w Japonii, po fanowski portal z Luksemburga* – wspomina Tomasz Kutera. Dla nowej inicjatywy targi były zresztą okazją, by w ogóle zaistnieć na branżowej mapie. – *Znakomicie znali nas wszyscy polscy dziennikarze. Zagraniczni nie, ale Gamescom chcieliśmy wykorzystać właśnie do tego, by trochę o nim poopowiadać.* Kubiak dodaje, że w boksie zdarzały się jednostki wysłane „z przydziału", niespecjalnie mające pojęcie, z czym też na targi przyjechało IMGN.PRO (ba, co to w ogóle jest IMGN.PRO!).

Targowy dzień powszedni wygląda u Dziennikarza Targowego i Kolonijnego Wystawcy podobnie. Nasze budziki dzwonią ok. 6.00, a dwie, trzy godziny później karnie stawiamy się w gmachu Koelnmesse. Podczas gdy my, redaktorzy, krążymy między budkami, żerując na świeżutkich buildach, rola wystawcy jest nieco inna. – *Przez 8-10 godzin witamy się, uśmiechamy, opowiadamy o grach, ściskamy dłonie, wymieniamy wizytówki, odpowiadamy na pytania, sprawdzamy, którzy dziennikarze się pojawili, kontaktujemy się z tymi, którzy się nie pojawili, zabawiamy rozmową tych, którzy czekają w kolejce na demo, zbieramy feedback od tych, którzy demo właśnie skończyli, tych spotkanych przypadkowo prośbą i groźbą namawiamy do ograna gier na stoisku, prowadzimy pojawiających się partnerów biznesowych na umówione spotkania, uzupełniamy napoje w lodówce, rozdajemy press packi, odbieramy telefony, dzwonimy, a w międzyczasie jeszcze próbujemy odpowiadać na maile* – wylicza (na jednym wdechu!) Szóstak.

Teraz Polska!

Rok 2016 należy uznać za datę, w których rozproszony Kolonijny Wystawca postawił na żywot w stadzie. Niezależnie od wagi prezentowanych tytułów, moi rozmówcy są zaskakująco zgodni: **największym sukcesem rodzimej branży było na targach duże polskie stoisko**. Oczywiście takie „narodowe zgrupowania" nie są niczym nowym, Rafał Korytkowski z IQ Publishing (wydawca recenzowanego w numerze Bohemian Killing) wylicza zresztą: – *Najbardziej zachwycał duży nacisk na stoiska regionalne. I to nie tylko Turcji, która była sponsorem targów, ale i krajów, których nie podejrzewałbym o obecność na Gamescomie: fantastycznie prezentowało się stoisko Szwajcarii, Włoch, Belgii i Finlandii.* Jak jednak dodaje Michał Mielcarek z iFun4all (Serial Cleaner): – *Stoisko narodowe, które ogarnęła fundacja Indie Games Polska, było najjaśniejszym punktem tegorocznego Gamescomu.*

Opcja wystawienia się za drobną opłatą na takim stoisku pozwoliła zaistnieć małym firmom developerskim, jakich nie stać by było na pojawienie się na największej imprezie w Europie. Jak deklaruje Szóstak: – *Nie uszło to uwadze partnerów biznesowych i dziennikarzy, których przyciągnęła skala przedsięwzięcia.* To, że niezależne studia mają szanse dotrzeć do zagranicznych mediów, a w konsekwencji: do szerszego grona odbiorców, ma niebagatelne znaczenie. W ostatecznym rozrachunku przekłada się bowiem na sprzedaż czy nawet na... samo ukończenie gry. A nuż dzięki publikacjom znajdzie się bowiem wydawca, który zasili projekt workami z pieniędzmi?

Zwycięstwo?

Owszem, ale pyrrusowe. Choć Gamescom A.D. 2016 w liczbach wypadł przyzwoicie (gościli na nim przedstawiciele 95 krajów, wtym 345 tys. graczy i 30,5 tys. ludzi z „branży"), **tegoroczne targi w ocenie wystawców wypadły średnio**. – *Trochę szkoda, że najwięksi wydawcy wycofali się z przedtargowych konferencji. Dodawało to im niewątpliwie wagi i znaczenia* – ubolewa Kutera. Szóstak dopowiada: – *Targi były mocno... nijakie. Brakowało jednego, mocnego newsa, czarnego konia. Czegoś, co ukradłoby show. Kiedy wypytywałam dziennikarzy o „zwycięzcę" imprezy, spotykałam się z długą, pełną namysłu ciszą, po czym najczęściej padała odpowiedź, że... najnowsza Zelda.*

Po zakończeniu imprezy Kolonijny Wystawca nie miał szansy na złapanie oddechu. Gdy przepytywałem moich rozmówców o wrażenia, większość siedziała już w samolotach na PAX, a przecież w kolejce czekają Tokyo Game Show i Paris Games Week. Cóż jednak począć – by wypromować swoje dziełka, należy zdecydować się na koczowniczy tryb życia. **|CDA|**

Gamescom Awards

W piątek, na finiszu imprezy, ogłoszono zdobywców targowych statuetek, wytypowanych przez międzynarodowe jury. Po jedne z najważniejszych europejskich nagród sięgnęli w tym roku:

Gra targów:
The Legend of Zelda: Breath of the Wild

Najlepsza gra na PS4:
For Honor

Najlepsza gra na XBO:
Sea of Thieves

Najlepsza gra pecetowa:
For Honor

Najlepsza gra mobilna:
Mario Party Star Rush

Najlepsze RPG:
Final Fantasy XV

Najlepsza gra akcji:
Battlefield 1

Najlepsza symulacja:
NBA 2K17

Najlepsza gra sportowa:
Steep

Najlepsza strategia:
Sid Meier's Civilization VI

Najlepsza gra online:
Gwint

Najlepszy sprzęt:
PlayStation VR

Gamescom Indie Award:
Little Nightmares

Nagroda publiczności:
Battlefield 1

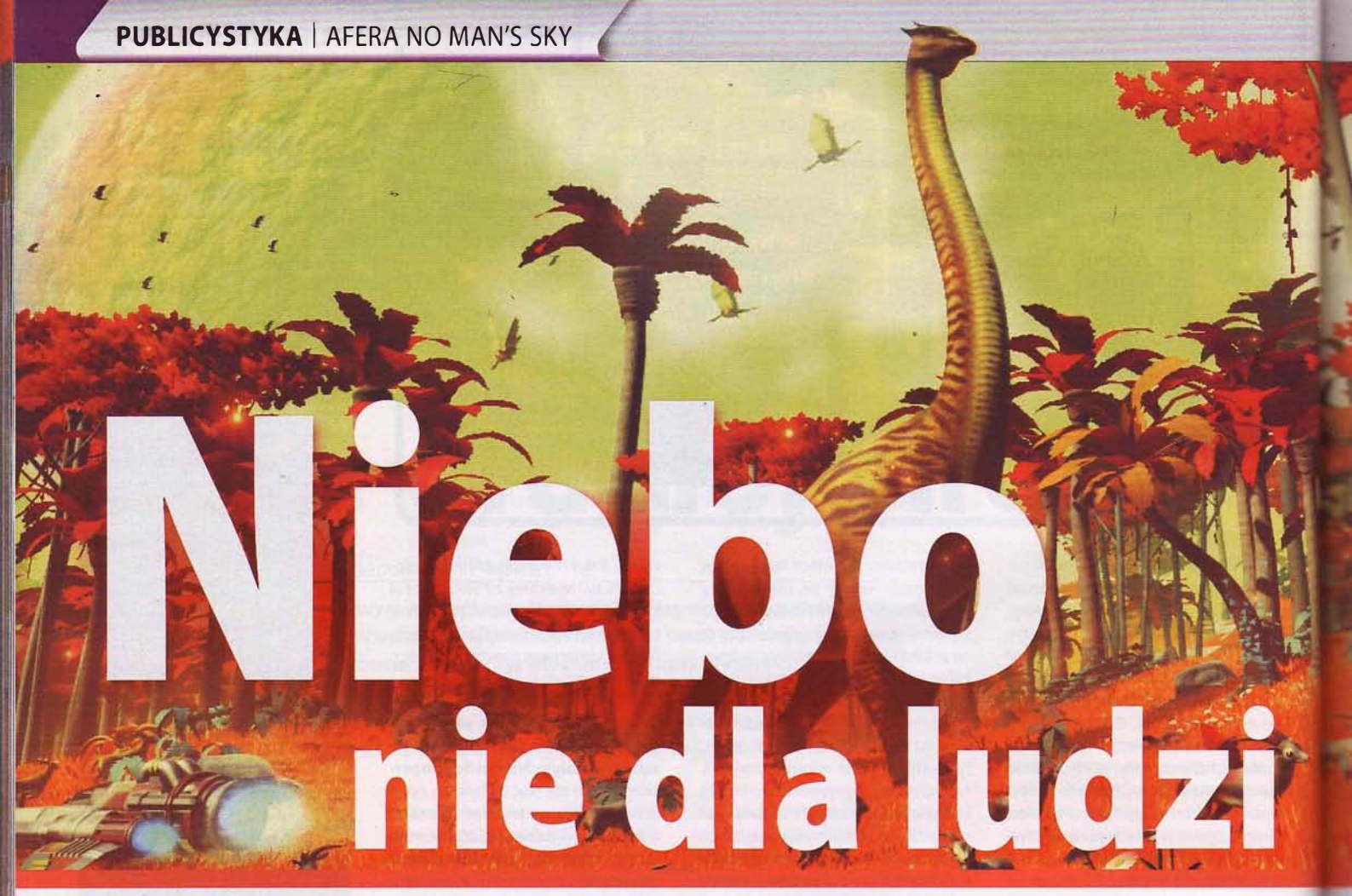
Gramy bezpiecznie

Tegoroczne targi były wyjątkowe jeszcze pod jednym względem. Wobec niedawnych aktów terroryzmu organizatorzy zdecydowali się powziąć dodatkowe środki bezpieczeństwa.

Dziennikarzom i wystawcom zalecono pozostawić w hotelach „torby, torebki i wszystkie przedmioty, których nie będą pilnie potrzebować". Cosplayerzy nie mieli możliwości wnieść na teren hali replik broni (mogli je natomiast prezentować wystawcy, acz jedynie pod warunkiem wcześniejszego zgłoszenia). Zdecydowanie wydłużyły się też kolejki, bo obsługa sprawdzała nasze torby i plecaki wyjątkowo skrupulatnie.

Chwilowo są tu techniczni, ale za kilka dni ruszy fala 345 tys. ludzi.

„Kamień węgielny". To od niego zaczyna się rozstawianie gamescomowego boksu.



Niebo nie dla ludzi

Patrzy, jak niebo zwaliło się ludziom na głowy: **Krigore**

To miał być najlepszy sandbox, jaki stworzono. Wielu twierdziło, że dostaniemy tytuł, po którym nie będzie potrzebna żadna inna gra. Rzeczywistość okazała się okrutna: NMS nie sprostał oczekiwaniom. W powszechnej opinii to wina twórców i nadmuchanego przez nich balona oczekiwań, którym sprostać nie byli w stanie. Ale czy wyłącznie ich?

Ci, którzy śledzili na Twitterze konto Seana Murraya, głównego projektanta No Man's Sky, bezpośrednio przed premierą gry, mogli się zorientować, że ta najprawdopodobniej nie pójdzie gładko. Pojawiły się tam dwa wpisy. W jednym dyrektor studia Hello Games **stwierdził, że ich gra nie jest tytułem multiplayer, i prosił, by gracze nie szukali tam tego typu wrażeń.** Drugi odsyłał do oficjalnej strony, gdzie zebrano wszystkie dotychczas opublikowane materiały. Autor wpisu na stronie, punktując, tłumaczył, czego można spodziewać się nazajutrz, gdy gra oficjalnie już trafi do sprzedaży. Jak pewnie doskonale wiecie – nie pomogło.

Sprzedawcy marzeń

Największą krzywdę zrobił grze chyba jej pierwszy zwiastun zaprezentowany jeszcze na E3 w 2014 roku. Wszyscy dali się złapać: publiczność zgromadzona na targach, gracze śledzący konferencję przez internet, w końcu my, prasa. Ale czy można nas wszystkich o to winić? To był majstersztyk. Twórcy pokazali tam to, co chwyta za serce: piękny świat kreślony stylową grafiką, do cholery, nawet dinozaury. Było odkrywanie tego wszystkiego na własną rękę, a potem lot w kierunku kosmosu i podziwianie cudów, o których się nie śniło filozofom. Statków na orbicie, asteroidów, kosmicznych bitew toczonych w wielkich formacjach, w końcu widzieliśmy schodzenie z orbity i eksplorację nowej, zupełnie odmiennej planety. **No Man's Sky miał być światem, który istnieje niezależnie od kierunku obranego przez gracza. Grą zawierającą w sobie wszystkie inne.** To, co pokazał zwiastun, miało być początkiem wspaniałej wyprawy, marzeniem o nieskończoności. Gracze połknęli przynętę.

O dziwo, twórcy chyba zauważyli, że przeszarżowali. W tym samym jeszcze roku w obszernym wywiadzie udzielonym załodze Game Informera szef studia wyraził obawy, że gra może rozczarować ludzi. Ale oczywiście znów się przechwalał: to wtedy po raz pierwszy też pojawiła się kwestia trybu dla wielu graczy. Sean Murray nie zaprzeczył wówczas, że ten będzie obecny w grze, jedyny komunikat w tej kwestii płynący od developera mówił, że w tak wielkim świecie, jaki istnieje w NMS, niemal niemożliwe będzie spotkanie innego gracza. Padały stwierdzenia, że na graczy czeka 18 kwintylionów planet, co według nazewnictwa przyjętego w krajach anglojęzycznych oznacza dodanie do wspomnianej osiemnastki aż osiemnastu stojących za nią zer. Rzeczywiście, w tak przepastnym wszechświecie szanse na spotkanie innego gracza są żadne. Murray nawet oszacował, że 99,9% dostępnych w grze planet nigdy nie zostanie odwiedzonych. Komunikat był taki: nie liczcie, że kogoś spotkacie. Ludzie jednak odczytali to jako: skoro twórcy nie zaprzeczyli, to znaczy, że multi jest. Że gdzieś tam, na niebie, które teoretycznie jest niczyje, jednak jest ktoś, kogo można odnaleźć. Dla wielu fanów właśnie dążenie do spotkania się z drugim graczem, głównie ze względu na tak niskie szanse powodzenia, nagle stało się potencjalnym głównym celem w grze.

Gra nie spełniła oczekiwań, ale kara była zbyt wysoka.

Patrząc na zapowiedzi, ludzie chcieli organizować się we floty, zwiedzać różne rodzaje planet, doświadczać eksploracji kosmosu wrazze wszystkimi jego elementami. Opierając się na okruchach udostępnionych informacji i szczątkowych obrazach, każdy stworzył swój obraz gry, na swój prywatny sposób wiedział lepiej od twórców, czym jest NMS. Co gorsza, nikt nie wyprowadzał graczy z błędu, a podczas premiery było już na to za późno: wspomniane wcześniej tweety przedstawiciela Hello Games bezpośrednio przed premierą gry były co najwyżej próbami leczenia pacjenta w stanie agonalnym za pomocą witamin.

To jest proste, widzę – wiem

Nadeszła premiera. W końcu każdy, kto odważył się marzyć, dostał grę w swoje ręce i... marzenia pękły niczym mydlana bańka. **Okazało się, że w nie ma trybu multi. Nie ma kosmicznych bitew z innymi graczami. Nie ma wielu elementów, które wyobrażano sobie, że będą.** Rozbuchana fantazja rozbiła się o trywialny gameplay – dla wielu już to było bolesne. Gorzka pigułka premiery sprawiła jednak, że niektórzy poszli dalej i powiedzieli „sprawdzam", kon-

Po lewej widać jeden z pierwszych udostępnionych obrazów z gry, z prawej zaś jedną z istot spotkanych przez enkiego. Inni gracze widywali o wiele gorsze kurioza.

Puszczona w świat przez Hello Games fota obrazująca koniec prac nad NMS tylko początkowo była czymś pozytywnym. Szybko pojawiło się mnóstwo gorzkich przeróbek.

frontując rzeczywistość nie tyle z własnymi oczekiwaniami, co już bardziej rzeczowo: ze słowami twórców. To był cios, który wysłał grę do grobu jeszcze za jej życia.

Jeden z najpopularniejszych na Reddicie wątków traktujących o NMS poświęcony był łapaniu studia Hello Games na gorącym uczynku. Autor wpisu stworzył obszerne zestawienie obiecanych, a nieobecnych w grze elementów – wraz ze źródłami, w których były one pośrednio lub bezpośrednio przedstawiane, oraz cytatami, jeśli to było możliwe. Lista była aktualizowana: część z tych elementów później w grze znaleziono, co było sprawiedliwie odnotowywane. Szybko jednak merytoryczna z początku dyskusja zamieniła się w festiwal obrzucania twórców gry fekaliami i autor wątku zdecydował się więc go usunąć.

Było jednak już za późno – świat wydał osąd, że Hello Games wykiwało graczy. Lawina ruszyła: bardzo szybko średnia ocen na Steamie spadła poniżej 30%, pojawiły się pierwsze żądania zwrotu pieniędzy. Argumentacja była różna: od niezgodności towaru z obietnicami lub reklamami, przez dyskwalifikujące grę problemy techniczne, aż do zwyczajnego rozczarowania i zwrotu zgodnego z zasadami danej platformy, po krótkim ograniu tytułu. **Jeśli wierzyć internetowym postom, grę udało się oddać wielu graczom korzystającym zarówno z PC, jak i z PS4. Niektórym uznano nawet prośbę o zwrot pomimo ponad 60 godzin spędzonych przed ekranem** – co tylko pokazuje skalę zjawiska. Zła fama bardzo szybko znalazła przełożenie na wyniki sprzedaży: ta w Wielkiej Brytanii w drugim tygodniu spadła o 89%, a według serwisu SteamSpy w miesiąc po premierze spośród ok. 720 tys. ludzi posiadających grę na Steamie gra w nią jedynie niecałe 10 tys. Dramat, jednym słowem.

Od wyścigówki do gwiazd

Z całą pewnością zawiódł kontakt z odbiorcami. Hello Games jest niezależnym studiem, w którego zdolność do skutecznego przekazu informacji nie wierzy nawet jego szef, Sean Murray. W wywiadzie dla Game Informera stwierdził: – *Gdy my, Hello Games, coś mówimy, to jest to szept. Jesteśmy małym, niezależnym studiem.* Nie wydaje mi się jednak, żeby to było sedno problemu – fundamentalnym grzechem było co innego. Miesiąc temu w CD-Action Papkin pisał o specach od public relations. To ludzie, którzy zawodowo zajmują się zarządzaniem informacją, oni najczęściej stoją między producentem a dziennikarzem, szeregując informacje, które idą w świat. Jasne, to ci wredni cerberzy, którzy pilnują, by szef nie chlapnął zbyt wiele – ale dzięki nim przekaz jest przynajmniej rzeczowy i spójny. Hello Games ewidentnie nikogo takiego nie miało. Trudno oprzeć się wrażeniu, że częstokroć szef studia mówił, co chciał, jak chciał i bez przemyślenia sprawy. Nikt w Hello Games nie uważał reklamy czy kampanii informacyjnej za istotne. – *Reklama? Nie mamy takiej. To wymagałoby strategii i tego typu rzeczy* – słowa Murraya świadczą o tym dobitnie. – *Ekipa Hello Games, zbyt niemrawo informowała o tym, co w grze się znajdzie, a czego w niej nie uświadczymy* – również Tymon Smektała z Techlandu nie ma złudzeń co do źródła kłopotów. Takie podejście po prostu musiało odbić się czkawką. Zupełnie inną kwestią są środki, jakimi dysponowało studio.

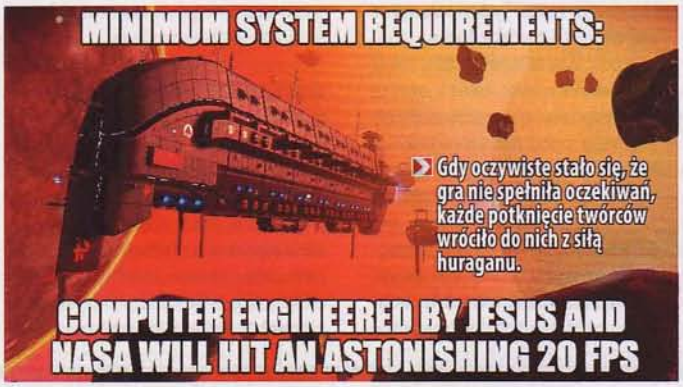
Patrząc na wszystkie obietnice składane w zwiastunach, bardziej krytyczni ich odbiorcy pewnie zastanawiali się, jak to możliwe, że Hello Games, które do tej pory stworzyło jedynie Joe Danger, czyli stosunkowo prostą hybrydę platformówki i ścigałki, realizuje tak rozbudowany i ambitny projekt. Wystarczyło wejść na witrynę producenta gry i w zakładce „O nas" policzyć załogę. **Według informacji tam zamieszczonych No Man's Sky było tworzone przez... 15 osób.** Dla porównania – Frontier Developments, twórca Elite: Dangerous, innej gry, w której również mamy do dyspozycji całą galaktykę, zatrudnia 260 pracowników. Dopiero w tym kontekście widać, że twórcy NMS być może nawet chcieli zmieścić w grze te wszystkie zapowiedziane bajery – ale mogło im zwyczajnie zabraknąć środków i czasu, by powołać do życia produkt, który obiecali.

– *Nie wierzę, by ekipa odpowiedzialna za No Man's Sky celowo wprowadzała kogokolwiek w błąd. Wszystko to, o czym mówiono, było w danym momencie prawdą. Prawdą, którą w późniejszej produkcji zweryfikowała rzeczywistość* – mówi Tymon Smektała. **Historia Hello Games i ich gry to kliniczny przykład przerostu wyobrażeń nad skromną, tworzoną stosunkowo niewielkimi nakładami formą.** Wyobrażeń obydwu stron, dodajmy. Twórcy dali się ponieść fantazji i mówili o grze bez przemyślenia tematu i refleksji na temat tego, co się uda. Gracze z kolei uwierzyli, że cuda są możliwe. Niestety, branża gier, jak każdy inny biznes, to po prostu biznes, a cuda bywają przeraźliwie drogie i trudne w realizacji. |CDA|

Najpoważniejsze zarzuty

- **Brak trybu multiplayer.**
- **Różnego rodzaju glitche i ogólny poziom techniczny.**
- **Wtórna eksploracja planet.**
- **Brak wielu mniej lub bardziej istotnych, a obiecywanych w zapowiedziach elementów, np. oddającej rzeczywistość fizyki obiektów kosmicznych, kosmicznych bitew o wielkiej skali, niszczenia wielkich struktur orbitalnych, możliwości lądowania na asteroidach, odwiedzenia planet z pierścieniami.**

Kompletna lista dostępna jest pod adresem bit.ly/2cfcRfX.



Więźniowie Labiryntu

W środku kostki znajduje się: **spikain**

W dziewiętnastu różnych grach różnych twórców pojawiły się dziwne znaki kryjące tajemniczą wiadomość. Jaką? W tym problem: nie do końca wiemy.

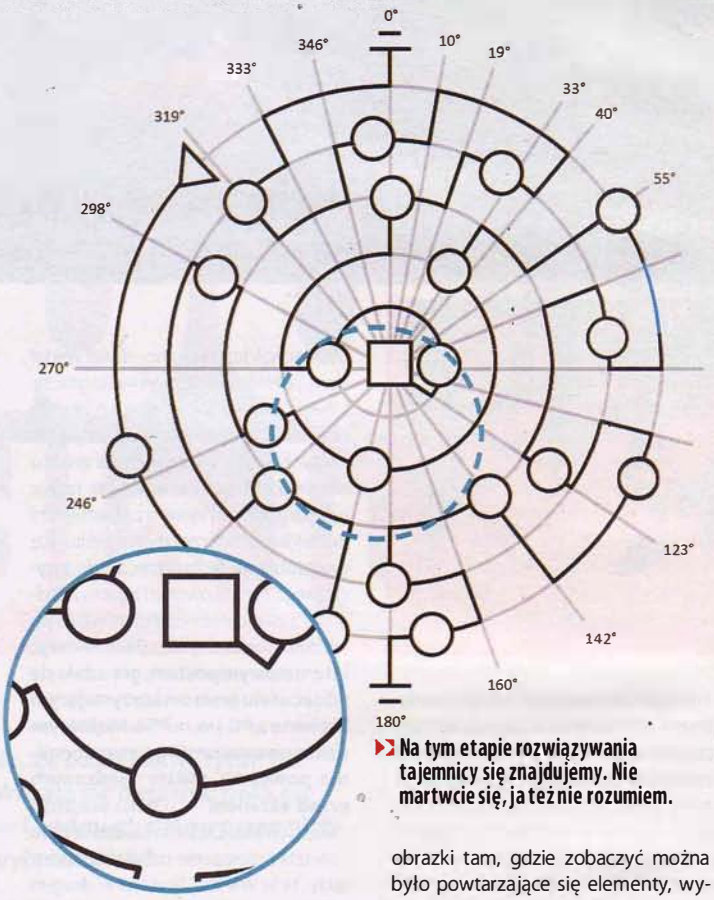
Zagadki ukryte głęboko w grach to temat-rzeka. Często wymagają one od graczy sporego zaangażowania – wystarczy wspomnieć chociażby serię easter eggów z Battlefielda 4 (bit.ly/2bVWgQ8, polecam). Niektórzy idą jeszcze o krok dalej i przenoszą rozwiązywanie zagadek poza samą grę. Pamiętacie pewnie „I love bees", akcję zorganizowaną przez Bungie, która w zamyśle miała promować Halo 2, ale ostatecznie stała się czymś więcej – ARG, w którym uczestniczyły tysiące osób na całym świecie.

Rozszerzona rzeczywistość

ARG to skrót od alternate reality game, czyli „gra w alternatywnej rzeczywistości". Najprościej można opisać to jako wielką sesję RPG, w której często biorą udział ludzie z całego globu. Platformą jest tu świat rzeczywisty, a gracze – pomimo z góry ustalonej narracji – mają wpływ na rozwój wydarzeń. I prawdopodobnie o to chodzi w tym wszystkim, o czym przeczytacie za chwilę... chociaż wcale nie pomoże wam to zrozumieć, do czego prowadzą dziwaczne odkrycia z ostatnich kilku lat.

Game Detectives, dział na reddit.com poświęcony rozwiązywaniu takich „dużych" growych zagadek, zajmuje się w tej chwili kilkoma znanymi na całym świecie sprawami. Jedną z nich – i chyba najciekawszą – są **tajemnicze Eye Sigils, czyli symbole oka**. W 2014 w przeglądarkowej, starutkiej grze Kingdom of Loathing (bardzo fajnej zresztą – z 2003, a więc z czasów, gdy określenie „gra przeglądarkowa" nie wywoływało jeszcze odruchów wymiotnych) znaleziono obrazek z dziwacznym znakiem o kształcie przypominającym trochę jakiś udawany hieroglif. Ze względu na specyficzny charakter gry nikt nie spodziewał się wtedy, że może chodzić o coś większego niż cały KoL. Pół roku później podobną grafikę znaleziono w grze Mini Metro (w animacji przeskakiwania pomiędzy ekranem menu i creditsami. Jakim cudem ludzie znajdują takie rzeczy?!). Ale fakty te powiązano dopiero po półtora roku, kiedy – na początku 2016 – niejaki Alex Bellavia postanowił pogrzebać w plikach aktualizacji Crypt of the Necrodancer. Jednym z nowych plików było eye.jpg. Bellavia wrzucił go na Reddit, gdzie sprawą zajął się między innymi użytkownik MachMatic. Przepuścił on obrazek przez edytor heksadecymalny (czyli taki, który pozwala na bardzo niskopoziomową edycję plików) i zauważył, że część kodu jest niezgodna z całą resztą. Krótko mówiąc: w jednym pliku ukryto drugi.

Jedna z największych growych zagadek w historii.



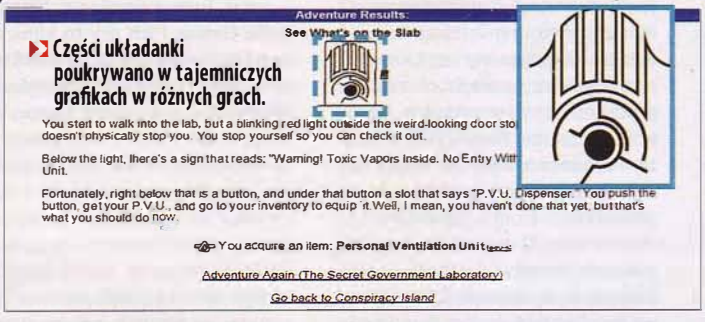
Na tym etapie rozwiązywania tajemnicy się znajdujemy. Nie martwcie się, ja też nie rozumiem.

W labiryncie

Kolejne grafiki znaleziono w Legend of Dungeon, The Magic Circle, Neon Struct, Mos Speedrun 2, Flickers, Sokobond, Moon Hunters, Soda Drinker Pro, Bellular Hexatosis, Slide the Shakes, Souls of Darkness, Quadrilateral Cowboy, There Came an Echo, Duskers, Clockwork Empires, You Have to Win the Game oraz Bombernauts. **W grach od przeróżnych producentów, którzy mają tylko jeden element wspólny: to twórcy indie.** Dziewiętnaście grafik, wszystkie okrągłe. Jedna miała nawet ukryte współrzędne, które prowadziły do ukrytego pendrive'a w sercu Los Angeles. Na nim znajdowała się oczywiście kolejna grafika z okiem.

Game Detectives, o którym wspomniałem wyżej, zdołał je połączyć – po kilku mniej lub bardziej udanych próbach, nakładając na siebie obrazki tam, gdzie zobaczyć można było powtarzające się elementy, wypracował coś na kształt labiryntu... który oczywiście sam stanowi kolejną zagadkę i niczego konkretnego nie wyjaśnia. Dziennikarz branżowy Patrick Klepek przepytał kilku twórców, którzy umieścili w swoich grach symbole oka. Nie zdołał wyciągnąć z nich żadnych konkretnych informacji – jedni utrzymywali, że nie mają pojęcia, skąd grafiki się tam znalazły, inni w ogóle odmówili komentarza lub nie odpowiedzieli na wiadomość. Twórca Kingdom of Loathing, Zack Johnson, **potwierdził natomiast, że wszystko to do czegoś prowadzi**, a Tanya Short wyraziła zadowolenie, że „Moon Hunters będzie mogło dostarczać ludziom rozrywkę przez kolejne lata".

Growi detektywi cały czas pracują nad tą i kilkoma innymi sprawami. Warto więc śledzić rozwój wydarzeń (reddit.com/r/gamedetectives). Raczej nie będzie to Half-Life 3 (nie wszystkie gry biorące udział w akcji znajdują się na Steamie, a to raczej byłoby kryterium), ale... kto wie? Być może warto czekać. Oby tylko na końcu tej zagadki nie znalazł się Peter Molyneux. |CDA|

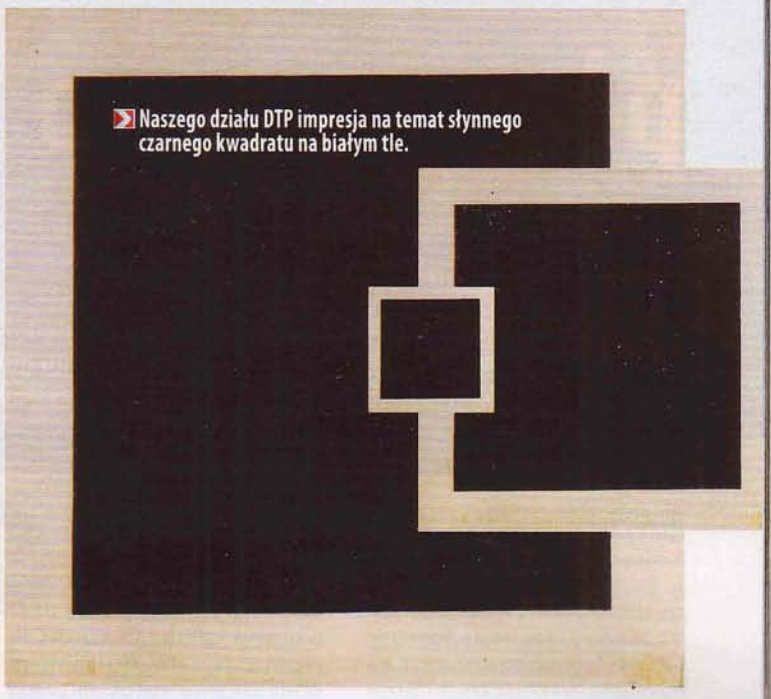


Części układanki poukrywano w tajemniczych grafikach w różnych grach.

Zostaw moje piksele!

Krzyczał „nein!" przez dziewięć godzin: **Berlin**

Po przeczytaniu felietonu Smugglera w poprzednim numerze – o tym, jakie to piksele są złe i brzydkie(*) – piana pociekła mi z pyska, a MQc (około godziny 23:47) dostał chyba z trzydzieści SMS-ów pełnych przekleństw, Caps Locka i narzekań na to, że taki tekst w ogóle trafił do druku. Odklepał mi leniwie, że mam przestać krzyczeć, tylko pisać kontrę. Proszę bardzo!



Anegdota na start: wiózł mnie kiedyś do domu taksówkarz, który cisnął na cały regulator disco polo. Zawsze z takimi ludźmi rozmawiam, jeżeli są uśmiechnięci, a ten uśmiechnięty był akurat ponad miarę, więc spytałem, czemu puszcza coś takiego. Stwierdził, że to jedyna muzyka, która jest tak idiotycznie radosna, że nie potrafi się przy niej smucić, a jest w najlepszym momencie swojego życia – bo ma siedem dych na karku, własną taksówkę i właśnie żona się z nim rozwiodła – więc nie ma powodów, żeby się smucić.

Zrozumiałem wtedy, że absolutnie wszystko ma we wszechświecie swoje miejsce. Co więcej, dotarłem też na drugą stronę lustra, bo załapałem, że wszystko istnieje nie tylko po coś, ale też z jakiegoś powodu. Dlatego widząc, jak Smuggler narzeka na to, że niektóre gry są „brzydkie", bo nie są „realistyczne"(*) (skoro możemy zrobić Mass Effecta 3, to dlaczego mielibyśmy zadowolić się Minecraftem?), szlag mnie jasny trafia.

Przecież wystarczy zadać sobie dwa pytania – po co? i z jakiego powodu? – żeby zrozumieć i zaakceptować to, że nie każda gra musi wyglądać jak milion dolarów. Wtedy przestaje się narzekać, bo nie da się tego narzekania w żaden logiczny sposób obronić. I tak – świadomie zostawiam w tym miejscu słonia („ale mi się nie podoba!"), do którego później wrócimy.

Eureka!

Smuggler mówi, że dostaliśmy fotorealistyczną grafikę na tacy, a śmiemy narzekać, że „łe, animacja uśmiechu sztucznie wygląda i do tego w góra 30 fps-ach". Że podniecamy się grą, w której „kanciasty koleś porusza się koślawo na ręcznie rysowanej, glutowatej bitmapie w czterech kolorach". Owszem, tak robimy. Mamy też możliwość nagrania pięciu pierdyliardów linii dialogowych, a świat ciągle zachwyca się The Sims, w którym ludziki porozumiewają się dziwnym bełkotem i obrazkami. Dlaczego Simy nie mówią, skoro możemy to technologicznie udźwignąć?

Simy nie mówią, bo ludzie mają wbudowaną funkcję rozpoznawania wzorów i wyciągania treści z miejsc, w których jest jej (pozornie) niewiele. Te ludziki nie muszą korzystać z prawdziwego języka, żeby prowadzić rzeczywisty dialog – to my, patrząc na ich reakcje i proste obrazki nad ich głowami, wymyślamy sobie, o czym tak zajadle dyskutują. Czy to sprawia, że The Sims jest grą durną? Nie, to jedna z rzeczy, które sprawiają, że The Sims jest grą genialną.

W ten sam sposób działa często „brzydka" grafika w grach. Nie ma potrzeby, żeby Minecraft (pomijając już wszystkie kwestie technologiczne) przypominał oprogramowania do projektowania domów, bo nie o to w nim chodzi – chodzi o to, żeby nasz mózg wypełnił luki w obrazku, na który patrzy. Czy to, że Minecraft nie wygląda jak Wiedźmin, sprawia, że jest grą marną?(*) Nie, to jedna z rzeczy, które sprawiają, że jest grą genialną.

Gust nie jest czymś, z czym się człowiek rodzi.

Ryczący automobil

„Zatem drodzy twórcy ambitnych i undergroundowych pixel artów – a zróbcie kiedyś klasyczną, dobrą gierkę. Albo chociaż realistyczną animację 3D", pisze Smuggler w swoim tekście. Strasznie to jest dziwne wymaganie, bo z reguły a) nie wymagamy od punkowego gitarzysty komponowania na orkiestrę symfoniczną, b) nie każemy rysownikowi uczyć się aktorstwa. Po co gra ma wyglądać jak Assassin's Creed, jeżeli jej design tego nie wymaga?

I nie chcę was przekonać, że pixel artowe „szkaradztwo" jest lepsze od Wiedźmina – chcę tylko, żebyśmy byli w stanie prowadzić rozmowę o tym „szkaradztwie" na poziomie wyższym od „bo brzydkie". Jak reagowaliście na swoich rodziców, kiedy mówili, że wasza muzyka to bezsensowny hałas?

„Gust" to nie jest coś, z czym człowiek się rodzi. Można go kształtować i ukierunkować, jeżeli tylko ma się ochotę na trochę wysiłku. Dawno temu, kiedy dowiedziałem się, że „jakiś malarz" zrobił „czarny kwadrat na białym tle" i uznawany jest za „wielkiego artystę", nie byłem w stanie zrozumieć, jak można gościa wychwalać za coś takiego. Trochę lat minęło, jestem mniej głupi i rozumiem już, że był to jeden z pierwszych obrazów, które nie przedstawiają. Abstrakcja, która nie próbowała imitować rzeczywistości, jak praktycznie każdy styl malarski wcześniej. Wiecie, ilu tysięcy lat było potrzeba, żebyśmy do tego dotarli? Widzicie geniusz?

Dlaczego nie wszyscy chcą, żeby było „ładnie"? Odbiję pytanie: a muszą? Nachapaliśmy się już tego realizmu i ładności. To, co jest piękne w branży gier, to fakt, że tak szybko dorośliśmy do świadomego rezygnowania z realizmu.

Wróćmy do słonia

Niestety to nie ma znaczenia, kiedy pada Ostateczny Argument w dyskusji, czyli „mi się nie podoba". To wygrywa ze wszystkim, bo ręce opadają.

Niestety w szkołach nikt nie uczy nas, jak oglądać filmy, słuchać muzyki, patrzeć na obrazy czy nawet grać w gry. Edukacja powinna spaść więc na barki ludzi, którzy się o tych rzeczach głośno wypowiadają – a kiedy słyszę wśród recenzentów, krytyków czy nawet graczy bezgraniczny zachwyt nad „nowoczesną grafiką" i bezmyślny hejt na wszystko, co inne, to zawsze widzę w myślach wesołą twarz mojego taksówkarza, który puszcza nocą disco polo, bo nie ma ochoty używać mózgu. **|CDA|**

(*) Smuggler: gdy trzy osoby ci mówią, że jesteś pijany – nie kłóć się, że nie piłeś od miesięcy, tylko idź spać. A ponieważ Berlin jest kolejną osobą, która odebrała mój felieton troszkę inaczej, niż było moją intencją przy jego pisaniu – polemizując z tezami, których wcale tam nie głosiłem – nie kłócę się i idę spać. :)

Narodziny pierwszego peceta

Podgląda poczęcie: **Smuggler**

Czy zastanawialiście się kiedyś, jak powstał i jak wyglądał (oraz jakie miał parametry) pierwszy pecet? Może warto, bo w sierpniu minęło właśnie 35 lat od jego narodzin. Przypomnijmy sobie, jak się to wszystko zaczęło.

Przy czym ustalmy najpierw, co tak naprawdę oznacza określenie „pecet". To fonetycznie zapisana nazwa PC, czyli Personal Computer. Jeśli założymy, że „pecet" to po prostu „komputer osobisty", w przeciwieństwie do mainframe – szafopodobnych maszyn stacjonarnych, stojących w klimatyzowanych salach i obsługiwanych przez personel w białych kitlach – to pierwsze pecety pojawiły się... ponad 50 lat temu. (Nawet poczciwy ZX Spectrum miał na pudełku dumny napis „personal computer"). Ale chyba nie tędy droga. Nam przecież chodzi o bezpośredniego przodka stojących przy/na naszych biurkach komputerów.

Początki :)

Zatem musimy cofnąć się do 12 sierpnia 1981 i przyjrzeć się narodzinom komputera IBM 5150 PC. Albo nie, zamiast patrzeć na narodziny cofnijmy się do zwykle dużo atrakcyjniejszego dla oglądających momentu poczęcia. Rok 1976, USA, Kalifornia. Dwójka panów złożyła właśnie swój pierwszy mikrokomputer. To oczywiście Woźniak i Jobs, a ich maszynka to pierwszy Apple, który okazał się komercyjnym sukcesem. (Głównie zresztą dzięki arkuszowi kalkulacyjnemu VisiCalc, pierwszej „killer app" w historii). W tym czasie IBM wytwarzał głównie wspomniane kompuszafy (ponad 60% światowej produkcji mainframe w 1981 to ich produkty). Jego eksperyment z „osobistym komputerem przenośnym" IBM 5100 (1975) okazał się totalną porażką, gdyż to urządzenie w wersji najbardziej budżetowej kosztowało blisko 9 000 $. Czyli na dzisiejsze jakieś 25-30 tys. zielonych. A w wersji „full-wypas" około 30 000 $. Dla detalicznego nabywcy była to cena absolutnie zaporowa. Tym niemniej sukces Apple'a musiał troszeczkę dać do myślenia decydentom IBM. Postanowili więc jeszcze raz spróbować swych sił w tym segmencie rynku. Tyle że nikt tam za bardzo nie wierzył, że cokolwiek sensownego z tego będzie. (Nie)wiarę tę podzielała zresztą branża. Pewien analityk, gdy rozeszły się pogłoski, że „Big Blue" zamierza stworzyć komputer osobisty, wyzłośliwił się, że „to jakby uczyć słonia stepować". A tu proszę – ten słoń, ten moloch, w zaledwie 12 miesięcy opracował i stworzył **komputer, który na zawsze odmienił i zrewolucjonizował nasz świat**. Choć faktem jest, że dokonano tego nieco na wariackich papierach.

Gdybyście kiedyś chcieli pograć na IBM 5150 PC z kartą CGA, to oczekujcie takiej właśnie grafiki.

William C. Lowe. Odwalił „czarną robotę" przy tym projekcie.

Philip „Don" Estridge. Jobs zaoferował mu potem stanowisko prezesa Apple.

Dwóch ojców, 12 szwagrów

Ojcami peceta byli dwaj czterdziestolatkowie: William C. Lowe i Philip „Don" Estridge. Ten drugi poniekąd... za karę. Wcześniej szefował bowiem projektowi IBM Series/1 mini-computer, który nie spełnił pokładanych w nim nadziei. W efekcie wedle jednych źródeł został zdegradowany na szefa tego mało ważnego dla firmy projektu. W drugiej wersji sam się zgłosił na ochotnika(*).

Pomówmy przez chwilkę o Billu Lowe. Pierwotnie też nie był przekonany do projektu, tzn. uważał, że ociężały IBM nie jest w stanie dokonać tego swymi dinozaurzymi strukturami. Sugerował więc, by nabyć jakieś przedsiębiorstwo (wskazał na Atari) i za jego pomocą skonstruować ową maszynkę. Szefostwu ten pomysł niespecjalnie przypadł do gustu – zaproponowali, by Lowe zebrał zespół specjalistów, którzy wymyślą sensowną strategię stworzenia tego urządzenia własnymi siłami. Lowe przystał na to i zgromadził 12 zdolnych ludzi, niebojących się zerwać z najświętszymi korporacyjnymi regułami.

Łam zasady!

W sierpniu 1980 Lowe pokazał prototyp, który był daleki od doskonałości. Ale też przedstawił szczegółowy plan, który postawił na głowie wszystko, co do tej pory było normą w IBM. Koncern bowiem dotąd samodzielnie wytwarzał wszelkie komponenty hardware (oraz tworzył software) do swoich produktów, które zresztą chronił przed skopiowaniem wszelkimi możliwymi patentami. Lowe zaproponował rzecz absolutnie genialną – po pierwsze otwartą architekturę (parafrazując

Pierwszy pecet powstał w dwanaście miesięcy – i na wariackich papierach.

słowa Neila Armstronga: „dwa krótkie słowa dla piszącego tekst, ale wielki krok dla ludzkości"). A po drugie **wykorzystanie gotowych ogólnodostępnych komponentów oraz zewnętrznych twórców software**. Nie wiem, jakie miny mieli decydenci z IBM, gdy tego słuchali, ale trzeba przyznać im jedno – musieli mieć wielkie jaja ze stali, bo kupili ten pomysł. W grudniu 1980 zespół powiększył się o wspomnianego Dana Estridge'a, który doprecyzował założenia projektu (myślano o budżetowym komputerze „dla mas", umożliwiającym uruchamianie programów użytkowych, takich jak wspomniany VisiCalc albo edytor tekstów WordStar) oraz wymyślił strategię sprzedaży.

Alleluja i do przodu!

Panowie narzucili sobie dzikie tempo pracy. – *Rano spotykaliśmy się, by omówić, co ta maszyna ma umieć robić* – wspominał Dan Bradley, jeden z projektantów. – *Popołudniu zaś wcielaliśmy w życie poranne ustalenia.* Konstruktorzy odrzucili nienaruszalną dotąd zasadę szczegółowych testów współdziałania użytych komponentów. Po wstępnych próbach, wykazujących przydatność danego podzespołu, montowali go na płycie, zakładając optymistycznie, że nie będzie „gryzł się" z innymi. Krótko mówiąc, obowiązywało motto „spoko, będzie dobrze". Sam dzisiaj aż się lekko pocę, jak sobie myślę o takim podejściu, i naprawdę mam duży szacunek dla ludzi, którzy przystali na takie ryzyko. Bo wierzyć mi się nie chce, żeby taka niefrasobliwa filozofia mogła doprowadzić do czegokolwiek sensownego. Może dlatego nadal nie jestem milionerem. Bowiem w rok od rozpoczęcia prac koncepcyjnych pierwszy PC był gotowy. I do tego działał!

Pujdzie mi wiedźmin natym?

Sercem tego kompa był procesor 8088, czyli budżetowa wersja 16-bitowego 8086 (miał ośmiobitową szynę danych), taktowany zegarem 4,77 MHz. Nawet na tle ówczesnej konkurencji (MOS Technology 6502 i Z80) nie powalał parametrami – potrafił wykonać 0,3 mln operacji na sekundę (0,3 MIPS). Współczesny procesor (i7 920@3,4GHz) jest w stanie wyciągnąć jakieś 70 000 MIPS-ów, czyli jest ponad 230 000 razy wydajniejszy(**). Dysk twardy – brak, ale są (opcjonalnie!) dwa napędy dyskietek 5,25", o pojemności 160 kB. Dźwięk – a tak, miał. PC Speakera, czyli głośniczek robiący „biip!". Pamięć? Całe 40 kB ROM i 16 kB RAM, którą można było sobie rozszerzyć aż do 64 kB. (Późniejsze wersje pozwalały na montaż maks. 256 kB). Karta graficzna? MDA z 4 kB RAM oferowała tylko tryb tekstowy (80 x 24) w dwóch kolorach. Ale jak miało się dużo kasy, to dokupowało się kartę CGA z 16 kB RAM. Wyświetlała 4 kolory naraz w 320 x 200 lub monochromatyczne 640 x 200. Do tego pięć zewnętrznych slotów rozszerzeń, pod które można było podłączyć drukarkę, modem, dodatkową pamięć czy kontroler stacji dysków. Zamontowany zasilacz miał moc niecałych 65 watów.

Ile za to cudo? Cena najprostszej konfiguracji to około 1550 $. Co oznacza „najprostsza"? Bez stacji dysków (ale można było podłączyć... magnetofon) i monitora (lecz od czego telewizor?), z kartą MDA i klawiaturą. Ale to już wystarczyło, by odpalić edytor tekstów czy program księgowy. Wymaksowany zestaw dla biznesmana, z kolorową grafiką, monitorem, dwiema stacjami dysków, 64 kB RAM-u oraz drukarką to 4500 $. Aby w coś na nim pograć, trzeba było zainwestować jakieś 3000(***) baksów.

Lawina ruszyła

IBM zakładało, że będzie sprzedawać ze dwa pecety dziennie. „Troszkę" go nie doszacowano. W swym najlepszym czasie 5150 PC schodził w tempie... jeden na minutę. IBM wykonało wtedy zresztą kolejne świetne posunięcie – **umożliwiło wszystkim chętnym legalne „sklonowanie" swego produktu**. W efekcie szybko pojawiły się „nonejmowe" (Tajwan!), więc sporo tańsze wersje peceta, co mocno zwiększyło liczbę posiadaczy tego komputera. A to zachęciło twórców software i hardware do wspierania tej platformy. Co z kolei skłaniało ludzi do kupna peceta. I tak to się kręciło. I choć IBM 5150 PC nie sprzedał się w jakiejś rekordowej liczbie egzemplarzy (szacunkowo jest to ponad milion sztuk), to był kamyczkiem, który pociągnął za sobą ogromną lawinę. W zaledwie cztery lata od premiery pierwszego PC przy produkcji komputerów osobistych w IBM pracowało już ponad 10 tysięcy ludzi – i wypracowali 4,5 mld dolarów przychodu. **Obecnie ok. 90% komputerów na świecie to potomkowie 5150 PC.** A określenie „pecet" stało się dla milionów ludzi synonimem słowa „komputer". |CDA|

Szybko i niedbale

System operacyjny IBM 5150 powstał poza IBM, w małej i niezbyt znanej wtedy firmie, która zresztą dostosowała się do stylu pracy jego konstruktorów. Tzn. również skorzystała z „zewnętrznego dostawcy". Zamiast pisać go od postaw, odkupiono od Seattle Computer Products za 50 000 $ kod źródłowy programu 86-DOS 1.0. Ten po pewnych poprawkach przemianowano na MS-DOS 1.0 (Microsoft – Disk Operating System). Potem znaleziono w nim jakieś 300 bugów... Nieźle jak na jakieś 4000 linii kodu. Pierwotnie zresztą 86-DOS nosił nazwę QDOS – akronim od Quick and Dirty Operating System, co można przetłumaczyć na „szybko i niedbale [napisany] system operacyjny".

Długowieczny

Ostatni egzemplarz IBM 5150 PC (oczywiście nieco różniący się od pierwotnej wersji) zszedł z taśmy montażowej 2 kwietnia 1987. Jego następca pojawił się już w 1983 i nazywał się IBM PC XT (gdzie „XT" to „eXTended", czyli „rozbudowany"). Wtedy też pojawiły się (w liczącej się liczbie) gry na pecety. Ale to już inna historia, którą pewnie kiedyś wam opowiem.

(*) Jaka jest prawda, tego się raczej nie dowiemy, gdyż obaj panowie już nie żyją. Lowe zmarł na atak serca w 2013, Estridge zginął w katastrofie lotniczej w 1985.

(**) Choć trudno je tak bezpośrednio porównywać. Ciekawostka: stworzony w 1985 supernowoczesny, superskomplikowany i supertajny superkomputer Cray-2, tysiące razy szybszy niż ten pecet, miał parametry porównywalne z... dość przestarzałym obecnie iPhone'em 4. Ogarniacie to? A wy sobie teraz na czymś takim oglądacie koty w internecie i marudzicie, że wolno chodzi.

(***) Przeliczając na dzisiejsze ceny – jakieś 40-50 tys. zł. Są chętni na tego high-enda?

Nie o take ostatnie fantazje walczył: **Cross**

Jeśli całe Final Fantasy XV ma wyglądać tak jak ten film, niech twórcy lepiej opóźnią je jeszcze raz – tym razem na amen.

Przez dziesięć lat od pierwszego pokazu Final Fantasy Versus XIII (gry mianowanej niedawno piętnastą częścią serii) wyobraźnię fanów nieustannie rozpalała efektowna scena inwazji imperium Niflheimu na stolicę magicznego królestwa Lucis, Insomnię. Z jednej strony zmechanizowana armia dowodzona przez złego cesarza, z drugiej – uzbrojony w latające miecze król Regis i jego elitarna gwardia przyboczna. Grywalne (w zamierzeniu) sekwencje pokazywały oblężenie miasta, eksplozje, strzelaniny, potężne monstra rujnujące ulice. Skojarzenia z pamiętnym prologiem w futurystycznym Midgarze z siódmego Finala nasuwały się same – wszyscy liczyli na otwarcie gry podobnego kalibru.

Przez lata jednak gra uległa seriom gigantycznych zmian – włoski projektant postaci Roberto Ferrari otwarcie mówi o żalu związanym z niemal zupełnym zmarnowaniem sześciu lat prac, a liczni wielbiciele Finala do dziś są wściekli za usunięcie z „piętnastki" znanej z wczesnych zwiastunów pięknej Stelli Nox Fleuret. Jak się niedawno okazało, **z nieznanych przyczyn Square Enix musiało zdecydować się też na wycięcie z FFXV sceny inwazji na Lucis**. By jednak pozwolić fanom doświadczyć tych wydarzeń w jakiejkolwiek formie, zdecydowano się na stworzenie pełnometrażowego filmu „Kingsglaive" – podobnie jak w przypadku kontrowersyjnego Final Fantasy VII: Advent Children, opartego w pełni na komputerowym renderingu. W obsadzie aktorów głosowych pojawiły się czołowe nazwiska z „Gry o Tron" i „Breaking Bad", a do oszałamiającej grafiki i animacji zaprzęgnięto specjalistów z Marza Animation Planet i Square Enix Visual Works. Efekt to, jak przystało na długą i pełną problemów historię FFXV, masa ich zmarnowanej pracy.

Oto i podajniki informacji na temat świata i fabuły, dzielnie ignorujące zasadę „pokazuj, nie wyjaśniaj".

Nie widzę, co się dzieje

Dobry reżyser kina akcji ma jedno podstawowe zadanie – sprawić, że rozumiemy, co się dzieje na ekranie. George Miller przy planowaniu scen w najnowszym Mad Maksie przy szybkich cięciach zwracał szczególną uwagę na to, by widz nigdy nie miał okazji poczuć się zdezorientowanym. Najważniejsze elementy ujęcia ustawiał przeważnie w samym jego centrum. Starał się ciągle pokazywać otoczenie tak, by oglądający w każdej chwili rozumieli, jakie jest wzajemne położenie wszystkich postaci i kluczowych punktów scenografii. Brał pod uwagę, jak ludzie będą wodzić oczami po ekranie – na jego scenorysach zauważyć można nawet pomocne strzałki podkreślające, gdzie widz powinien patrzeć w momencie cięcia.

Brzmi jak podstawy realizacyjnego rzemiosła, ale reżyserowi „Kingsglaive" widać daleko do ich opanowania. Stanowiące tu gwóźdź programu sceny walki powinny budzić podziw ze względu na zarówno skalę, jak i zręczny fanserwis. A co dostajemy? W połowie filmu widzimy Ultrosa z FFVI, który potężnymi mackami sieje spustoszenie wśród floty latających statków, pod koniec Diamond Weapon z FFVII niczym biała wersja Godzilli demoluje całą Insomnię... a widz ma to w nosie, bo co chwilę nie ma pojęcia, gdzie są postacie, jaka jest geografia otoczenia, kto kogo bije. **Są tu może dwa ujęcia, które od biedy da się określić mianem pamiętnych – reszta to wizualny chaos**, przez który zamiast instynktownie rozumieć, co się dzieje w danej scenie, musimy ją sobie rekonstruować w głowie post factum. Ba, przez pierwszych piętnaście minut filmu montaż opiera się na stopniowym ściemnianiu i rozjaśnianiu ekranu po zakończeniu każdego dialogu, co powoduje wrażenie oglądania kiepsko zmontowanych przerywników growych.

Nie rozumiem czemu

Co gorsza, Kingsglaive nie ratuje też scenariusz, a **scenariusza nie ratuje ani Sean Bean** (który jako król Regis robi to, co Sean Bean potrafi najlepiej), ani Lena Headey (która zamiast charakternej Cersei gra zupełnie pozbawioną charakteru, umiejętności i aspiracji księżniczkę), ani grający głównego bohatera Aaron Paul (który zamiast pomagać Heisenbergowi rzuca tu same szlachetne komunały). Jak mogliście się domyślić ze zwiastunów gry, inwazja udaje się imperium bez problemu, a winić można za to tylko króla, który co krok daje się przechytrzyć jak dziecko. Nie potrafi nawet domyślić się, że szef jego służb specjalnych jest jednocześnie generałem zagrażającej mu armii (godny podziwu multitasking, swoją drogą).

Brak tu rozwoju postaci, większość zresztą kończy marnie lub bezsensownie. Brak jakiejkolwiek głębi fabularnej, co pokazuje wątek nienawiści wobec uchodźców, mający dojrzałość gimnazjalnego wypracowania. Brak tu wreszcie zakończenia, zastąpiono je wstępem do gry. Jest jedynie słabo zaprezentowane przesłanie: zapomnij o przeszłości i patrz z nadzieją w przyszłość. W kontekście minionej złotej ery Finali i licznych obaw związanych z FFXV wydaje się to cyniczne. Zwłaszcza że po napisach końcowych można się poczuć, jakby obejrzało się właśnie bardzo źle zmontowany zwiastun namawiający do pełnego bezpodstawnej nadziei pre-ordera. |CDA|

WDIiB UW

Wydział Dziennikarstwa,
Informacji i Bibliologii
Uniwersytetu Warszawskiego

Uniwersytet
Kardynała Stefana Wyszyńskiego
w Warszawie

OLIMPIADA Wiedzy o Mediach

III edycja 2016/2017

smartfony TP-Link Neffos X1

głośniki Bluetooth TP-Link BS1001

powerbanki TP-Link TL-PB5200

aparaty Polaroid SNAP

stylowe zegarki ICE-WATCH

słuchawki Flex Creative

Jeśli jesteś uczniem szkoły średniej, chcesz być dziennikarzem – weź udział w konkursie: napisz esej, stwórz film, fotoreportaż lub fotokast i wygraj atrakcyjne nagrody:

- indeksy kierunków dziennikarskich na 16 wybranych uczelniach,
- staże w redakcjach prasowych Wydawnictwa Bauer, radiowych RMF FM oraz internetowych Interii
- smartfony TP-Link Neffos X1,
- głośniki Bluetooth TP-Link BS1001,
- powerbanki TP-Link TL-PB5200,
- aparaty Polaroid SNAP,
- zegarki ICE-WATCH
- słuchawki Flex Creative

Szczegółowe informacje o Olimpiadzie, a wśród nich regulamin, zakres tematyczny i harmonogram, znajdziesz na stronie **http://owm.id.uw.edu.pl/** oraz na **www.swiatwiedzy.pl** i na fanpejdżu czasopisma Świat Wiedzy.

Głównym Sponsorem Olimpiady Wiedzy o Mediach jest

tp-link

Partnerem Strategicznym Olimpiady jest czasopismo Świat Wiedzy

świat wiedzy

TOR oczami policji

Surfował z wilkami: **Tomasz „Ninho" Lubczyński**

Na pewno niejednokrotnie widzieliście w telewizji sceny z zatrzymań np. członków internetowej siatki pedofilów. Wczesne godziny poranne, wyważenie drzwi, okrzyki „Na ziemię!" i tak dalej. Jak policja namierza takich przestępców w dobie internetu, a właściwie darknetu, który z założenia ma zapewniać anonimowość? Zapytaliśmy o to śledczego ścigającego cyberprzestępczość(*).

TOR, czyli The Onion Router, to sieć komputerowa zapewniająca niemal całkowitą anonimowość. Po raz pierwszy został zaprezentowany w 2004 roku i miał być ucieczką internautów przed cenzurą oraz inwigilacją. W praktyce wielowarstwowe szyfrowanie przesyłanych komunikatów i niemal całkowita niemożność wykrycia IP sprawiły, że **stał się idealnym miejscem do łamania prawa**. Także dlatego, że aby używać TOR-a, wystarczy wejść na stronę twórców i ściągnąć klienta. Po szybkiej instalacji i kliknięciu w ikonę otwiera się przeglądarka. I już. Twórcy sieci zmodyfikowali Firefoksa, pozwalając na anonimowe przeglądanie zasobów internetu. Zarówno tych dostępnych na co dzień, jak i ukrytych.

W celu dotarcia do ciemnej strony internetu potrzebujemy specjalnych adresów kończących się pseudodomeną .onion. Tę poprzedza kilkadziesiąt znaków, najczęściej nieukładających się w nic sensownego. Dlatego też wejście do darknetu bez gotowych adresów jest niemożliwe dla przeciętnego użytkownika. Na całym świecie znajduje się zaledwie 10 tysięcy przekaźników TOR-a. Każde połączenie za każdym razem przechodzi przez sześć z nich, by zakończyć się w jednej z około 1500 bramek wyjściowych(**), czyli serwerów skonfigurowanych do wypuszczania ruchu TOR-a na zewnątrz. Tak w uproszczeniu przebiega anonimizacja. Niewielka liczba przekaźników oraz proces szyfryzacji sprawiają, że przeglądając internet w TOR-ze, cofamy się o dekadę, do szybkości mierzonych w kilobitach na sekundę. Dlatego też trudno korzystać z Cebulki na co dzień. Strony w ukrytym internecie muszą być dodatkowo „oszczędne w wyrazie", by oczekiwanie na ich załadowanie skrócić do minimum.

Sam TOR nie jest niczym złym, korzystanie z niego jest w pełni legalne.

W „normalnym" internecie nie znajdziesz takich usług jak pralnia bitcoinów.

DuckDuckGo – najbardziej znana wyszukiwarka TOR-a.

Jasna strona darknetu

Podobnie jak każdy kij ma dwa końce, tak TOR ma również pozytywne zastosowanie. W krajach takich jak Chiny, Syria czy Iran umożliwia swobodne przeglądanie sieci, która jest nie tylko infiltrowana, ale też w dużej mierze blokowana. Anonimowość pozwala działać opozycji, która w innym wypadku byłaby wobec inwigilacji władz bezbronna.

W Polsce na straży wolności i ochrony praw człowieka w społeczeństwie nadzorowanym stoi Fundacja Panoptykon. Postulaty są proste – prawo i ustawodawstwo ma bronić wolność i prywatność, także w sieci. Serwer strony internetowej fundacji jest jednym z węzłów przekaźnikowych TOR-a, co jest symbolem prawa do anonimowości w internecie, czyli jednego z założeń instytucji.

Fundacja składa się z grupy prawników, wydającej opinie na temat działań rządzących, które uderzają w wolność obywateli. Obecnie zajmuje się ustawą hazardową, w przeszłości prowadziła chociażby protesty w sprawie ACTA.

Surfując po ukrytych zasobach internetu (tzw. darknecie), nie łamiemy prawa. Czytając domowe przepisy na sporządzenie cyjanku czy heroiny, również. Musimy jednak pamiętać, że **karalne jest już ściąganie nielegalnych treści. By zobaczyć zdjęcie, klikamy w link, a w darknecie nigdy nie mamy pewności, co otrzymamy po jego załadowaniu.** Czasem trudno stwierdzić, gdzie w ciemnej części internetu kończy się teoria, a zaczyna praktyka – samo wejście na stronę z treściami pedofilskimi może być dla surfującego bardzo bolesne w skutkach.

Polska przejmuje TOR-a?

Rodzima scena TOR-a swój rozkwit ma już za sobą. Skończył się on wraz z upadkiem forum Torepublic pod koniec 2015 roku. Policja wyłapała administratorów, którzy w zdecydowanej większości mieli coś na sumieniu. Największym echem odbiło się aresztowanie Polsilvera, zamieszanego we włamanie do Plusbanku i wykradzenie danych klientów. Reszta adminów postanowiła wycofać się i ukryć przed wymiarem sprawiedliwości. Śledczy mogą ich ścigać m.in. za pełnienie usług Escrow, czyli pośredniczenia w transakcjach między sprzedającym a kupującym. Mówimy wówczas najczęściej o zarzucie prania pieniędzy. Co ciekawe, TOR jako taki jest używany jedynie do wystawiania ogłoszeń, sama komunikacja jest prowadzona za pośrednictwem dedykowanych programów (np. Wickr). Te są szyfrowane podobnie jak sieć cebulowa i umożliwiają anonimową wymianę danych.

Potencjalnych amatorów treści zakazanych uprzedzamy, że skuteczność polskiej policji w cyberprzestrzeni jest bardzo duża i prędzej czy później schematu działania przestępcy. **Darknet może dać poczucie fałszywego bezpieczeństwa, a rutyna to największy wróg łamiących prawo.** Zadaniem policji jest znalezienie luki, wyłapanie błędu przeciwnika. To może być wszystko, np. e-mail użytkownika pozostawiony w jawnej części internetu, z którego korzystał przed przystąpieniem do działalności przestępczej. Numer telefonu, unikalny login, a nawet specyfika wypowiedzi na forach. Wciąż mówimy jednak o domniemaniu i poszlakach, za które sąd nikogo nie skaże. Pomagają one za to uzyskać pozwolenie na przeszukanie mieszkania, gdzie najczęściej znajdują się mocne dowody.

Stróże prawa zaglądają też do internetowych piwnic.

Ściągawka gimnazjalna

Oczywiście TOR jest obecnie pełen młodzieży, której imponuje aura tajemniczości. Co zatem jeśli przestępca zostanie zlokalizowany, poszlaki pozwolą na przeszukanie, a na miejscu rzekomym handlarzem bronią okazuje się wygłupiający się gimnazjalista? Przede wszystkim takie sytuacje zdarzają się rzadko, brak odpowiedniego rozpoznania bywa bardzo ryzykowny(***). Jeśli już okaże się, że dzieciak faktycznie wystawiał ogłoszenia o sprzedaży broni w darknecie „dla beki", to dostaje odpowiednią nauczkę na przyszłość. **Grzywna sięgająca 1500 złotych to jeszcze nic, największą karą jest przepadek komputera na podstawie artykułu 66. kodeksu wykroczeń**, w którym czytamy: „Kto ze złośliwości lub swawoli, chcąc wywołać niepotrzebną czynność fałszywym alarmem, informacją lub innym sposobem, wprowadza w błąd instytucję użyteczności publicznej albo inny organ ochrony bezpieczeństwa (...), podlega karze aresztu, ograniczenia wolności albo grzywny do 1500 złotych. Jeżeli wykroczenie spowodowało niepotrzebną czynność, można orzec nawiązkę do wysokości 1000 złotych". Taka kara powinna na czas jakiś utrzymać młodocianego „przestępcę" nie tylko z dala od komputera, ale przede wszystkim od zadzierania z prawem.

Encyklopedia TOR-a, wydanie poprawione

Jeśli chcesz być anonimowy w sieci, masz dość inwigilacji – TOR to miejsce dla ciebie. Problemem może być jednak filtrowanie docierających do ciebie treści, bo choć pozytywnych aspektów darknetu nie brakuje (patrz: ramka), to drugie tyle może sprowadzić kłopoty. Dziecięca pornografia, cryptolocker(****) – opcji jest dużo, każda niezbyt zachęcająca. TOR nie miał być zabawką w założeniu i z całą pewnością nie jest nią w praktyce. Zatem używajcie, jeśli chcecie – ale uważajcie, obcowanie z Cebulą łatwo może skończyć się płaczem. |CDA|

(*) Nasz informator chciał zachować anonimowość.
(**) Właściciel bramki wyjściowej „użycza" swojego IP użytkownikom TOR-a, stąd często staje się celem policji.
(***) W tej branży na ryzyko miejsca nie ma. Trzeba wiedzieć o zatrzymanym właściwie wszystko, by nie okazało się, że trzyma w domu broń palną i nie zawaha się jej użyć.
(****) Trojan szyfrujący dane na dysku. To takie porwanie twardziela dla okupu – po wpłacie odpowiedniej sumy na konto otrzymuje się klucz pozwalający odzyskać dane.

Bezpieczny router

Zapuszczając się w niebezpieczne rejony sieci, możecie sprowokować cyberatak wymierzony w wasz sprzęt, a mało kto sobie zdaje sprawę z faktu, że z internetem tak naprawdę nie łączą się komputery, tylko routery. Te zaś – zwłaszcza jeśli mówimy o tanich lub rozdawanych w pakiecie z kablówką modelach – bardzo często działają na dziurawym jak sito i nieaktualizowanym softcie, który umożliwia np. zdalne przejęcie kontroli nad urządzeniem. Dobrze więc co najmniej zadbać o aktualizację firmware'u, a jeśli macie popularniejszy i wspierany przez zapaleńców model – jego podmianę na o wiele bezpieczniejszą wersję open source z uznanej dystrybucji. Godne polecenia są chociażby Tomato lub DD-WRT – polecamy wbić w Google nazwę waszego urządzenia, a znajdziecie też zapewne inne. Jeśli ktoś uważa, że to za mało, a czuje się na siłach, może sobie nawet sam złożyć router oparty na Raspberry PI. Z całego serca polecamy również poszukać w instrukcji obsługi, jak zalogować się do panelu administracyjnego, a następnie zmienić tam wszystkie standardowe hasła i nazwy sieci, wyłączyć parowanie z siecią bezprzewodową przez WPS, zmienić szyfrowanie bezprzewodowe na WPA2, a także odciąć dostęp do panelu administracyjnego z zewnątrz i bezprzewodowo. Tak naprawdę to nic skomplikowanego, a utrudni robotę tym złym po drugiej stronie kabla i docelowo – ochroni waszą prywatność. *[Krigore]*

Zew powinności

13 lat na tej samej wojnie: **Marcin „Tue" Turlejski**

Poniedziałkowy wieczór. Właśnie wróciłem z pracy, siadam przed komputerem, wchodzę na TeamSpeaka, a tam już czekają moi dzielni żołnierze Call of Duty 1. Gotowi, by w każdej chwili ruszyć na front.

Widok z okna słynnego „Dupasquet" na przedmieściach Carentan.

Znamy się wszyscy parę ładnych lat. Większość to weterani, co nieraz doświadczyli trudów walki na mapie Harbor, Dawnville czy Carentan. Po chwili rozmowy o codziennych sprawach pada ode mnie propozycja: „gramy miksa?!". Spoglądam na listę, jest online dziesięcioro ludzi, więc szykuje się idealne starcie 5 na 5. Wchodzimy na nasz serwer, który dumnie nosi nazwę „Polska Społeczność CoD1". Tak jak zawsze, tak i tym razem gramy w tryb „Znajdź i zniszcz". Brakuje jeszcze jednego gracza. Właśnie napisał do mnie SMS-a, że zaraz dołączy, bo żona go zagoniła do wyprowadzenia psa. Aby było sprawiedliwie, załączamy tryb deathmatch, który wyłania dwie zwycięskie osoby wybierające składy. Rozdzielam nas na TeamSpeaku zgodnie z podziałem na drużyny. Czas na wybór map. Jest to dość zabawny etap całego przygotowania do meczu – każdy ma swoje ulubione i znienawidzone lokacje, przez co wynika burzliwa dyskusja. My bierzemy Pavlov, a oni Brecourt...

Pierwsze Call of Duty wciąż ma bazę wiernych fanów.

Skilla masz, to w CoD-a grasz

To tylko wstęp do jednego z wielu meczów, które rozgrywane są codziennie przez dziesiątki osób na serwerach Call of Duty 1. Ja na swoim koncie mam ich rozegranych blisko tysiąc i szczerze, nadal mi mało. **Co w tej grze jest tak magicznego? Przede wszystkim idealnie zbalansowany multiplayer.** Najczęściej na serwerach gra się tylko na tzw. rifle, gdzie zabija już jeden strzał, chociażby w nogę. Nie masz tu perków czy innych dopalaczy tak jak np. w Modern Warfare. Dostajesz mosina lub mausera i idziesz do przodu. Tu liczy się czysty skill.

Same mapy są zaprojektowane w sposób prosty, a zarazem genialny. Weźmy taką Pavlov, czyli słynną czteropiętrową kamienicę Pawłowa w Stalingradzie. Posiada ona mnóstwo kryjówek i zakamarków dla snajperów, z których można prowadzić soczysty ostrzał na sąsiadujące budynki. Carentan to z kolei malownicze miasteczko w Normandii, pełne ciasnych przejść i wąskich uliczek pomiędzy budynkami. Tu należy się wykazać dużą czujnością i orientacją w terenie, by nie dostać kulki w plecy. Gdybym musiał wskazać moją ulubioną spośród 15 map, byłaby to Railyard – stacja kolejowa wraz z otaczającymi ją hangarami i budynkami w zimowej aranżacji. Uwielbiam ją dlatego, że zapewnia zawsze emocjonujące potyczki w hangarze pełnym czołgów i wielopiętrowym „szpitalu", wymaga od drużyn (jedna podkłada bombę w punkcie A lub B, druga ich broni) niesamowitego zgrania i dobrej komunikacji, a także w kampanii to na niej rozgrywa się akcja jedynej misji osadzonej w Polsce, a dokładnie w okupowanej przez Niemców Warszawie.

Front, który łączy ludzi

Nieważne, że grafika straszy rdzą i próchnem. Liczą się jej przejrzystość i litry spływającego z modeli i tekstur klimatu. Potęgowanego zresztą przeztakie dźwiękowe smaczki jak orkiestra strzelającego gdzieś w oddali karabinu maszynowego MG-42 czy stukot działek przeciwlotniczych. Efekty te są odpowiednio stonowane i nie przeszkadzają w grze, a wręcz nastrajają nas i oddają klimat drugowojennego frontu. Na mnie działa to uspokajająco.

Ponadczasowe walory gry przez lata zdołały przyciągnąć do niej, i zatrzymać przy sobie, sporą liczbę fanów. Polska Społeczność CoD 1, której jestem członkiem, zrzesza obecnie blisko 50 aktywnych graczy, którzy rok za rokiem regularnie ścierają się na drugowojennych mapach w duchu koleżeństwa i dobrej zabawy. Call of Duty 1 jest doskonałym przykładem na to, że nie potrzeba graficznych fajerwerków i innych urozmaiceń, by porwać serca graczy na długie lata. Dla mnie jest i będzie najlepszą częścią serii. Zapraszam do wspólnej gry i dołączenia do nas na Facebooku! [CDA]

Kto nie skacze...

„Jumperzy" to gracze, którzy pasjonują się... wskakiwaniem w różne trudno dostępne miejsca na mapach. To zazwyczaj dosłowna odskocznia od ciągłego strzelania w niemieckie hełmy czy radzieckich sołdatów – często uprawiana na specjalnie przygotowanych do tego mapach. Podczas normalnej gry niełatwo wykonać akrobację, która da nam przewagę wysokości, ale jeżeli się uda, dużo łatwiej raz za razem zdejmować kolejnych wrogów.

ReRoll

Pochodziłaby po Tybecie: **9kier**

Jeśli za pięć lat przejrzę wszystkie numery CDA, ReRoll wciąż będzie jednym z najambitniejszych projektów, jakie znalazły się w Epitafium. Jego historia przypomina o tym, o czym wolelibyśmy nie pamiętać – inwencja twórców ograniczana jest budżetem i z tego powodu wiele fantastycznych produkcji nigdy nie doczeka premiery.

Julien Cuny i Louis-Pierre Pharand – niegdysiejsi pracownicy Ubisoft Montréal, późniejsi założyciele niezależnego studia Pixyul – planowali stworzyć grę, która miała być rajem dla fanów multiplayerowych, survivalowych sandboksów. **Zapragnęli wysłać w powietrze rzesze niewielkich dronów, by zeskanowały powierzchnię Ziemi** i porobiły setki tysięcy zdjęć, które zostałyby następnie przepuszczone przez specjalne oprogramowanie i, ostatecznie, odwaliły pracę za projektanta poziomów. Obserwowany z góry bohater eksplorowałby (pieszo lub w jednym z pojazdów) państwa, miasta, góry i doliny, które nie byłyby jedynie uproszczoną wersją naszego globu, ale kilometrami wiernie odzwierciedlonego terenu. Mimo że nie każdy skrawek Błękitnej Planety miał do ReRolla trafić – na pewno nie znalazłyby się tam niezamieszkane tereny pokroju Antarktyki czy afrykańskiej puszczy tropikalnej, a także tajne wojskowe placówki – **pomysł był tak ambitny, że zapierał dech w piersiach**. Obiecano zbieractwo i szabrownictwo. Obiecano crafting. Obiecano konieczność dbania o podstawowe potrzeby postaci. Obiecano cykl dobowy, a także pogodę zsynchronizowaną z tą, jaka w danej chwili występuje w danej okolicy.

I choć developerzy spotkali się z pozytywnym odzewem, również ze strony wydawców, żaden nie chciał się podjąć sfinansowania ReRolla. Być może nie wierzyli, że tak ambitny projekt dojdzie do skutku. Być może zdawali sobie sprawę, że to finansowa dziura bez dna – konieczność zakupienia ogromu sprzętu, poświęcenia mnóstwa czasu, postawienia olbrzymich serwerów. Jeden z nieujawnionych wydawców chciał uczynić z ReRolla grę AAA, inny z kolei wolał zrobić go po kosztach, a ostatecznie obaj się wycofali – jeden z nich zdecydował się rozwijać swoje marki, drugi zainwestował w produkcje niskobudżetowe. W międzyczasie Pixyul próbował załapać się na dostępne w Kanadzie granty, również rządowe, ale poległ i na tym polu. Gwoździem do trumny była ustna umowa z wydawcą, która nigdy nie przerodziła się w pisemny kontrakt, a potem kolejna odmowa, która wydarzyła się „ostatnio". Developerzy, pozbawieni perspektyw oraz wyczerpani tym, że co chwilę już witali się z gąską i nic z tego nie wynikło, anulowali projekt.

Zapowiedziany w 2014 tytuł nigdy nie ruszył na Kickstartera, zamiast tego developerzy zbierali pieniądze za pośrednictwem strony internetowej gry, sprzedając choćby bohaterów(*) – mimo że **do graczy nie trafiło nawet najmniejsze grywalne demo**. Właśnie na niewielką wczesną wersję – zaledwie kilka kilometrów kwadratowych, które byłyby stopniowo rozszerzane o kolejne kawałki mapy – miały pójść zgromadzone pieniądze. Gracze uwierzyli w pasję i ambicje developerów i pewnie następnym razem dwa razy się zastanowią, zanim wesprą jakąkolwiek zbiórkę studia. Kiedy w czerwcu produkcja ReRolla została oficjalnie anulowana, w ramach nagrody pocieszenia dostali jedynie klucz na BIOS – szybkiego FPS-a, który od ponad roku zalega w steamowym wczesnym dostępie. Nie jest to nawet ekskluzywna zamknięta beta, więc mimo wielu pozytywnych opinii na temat strzelanki rozumiem, dlaczego gracze mogą się czuć oszukani. **|CDA|**

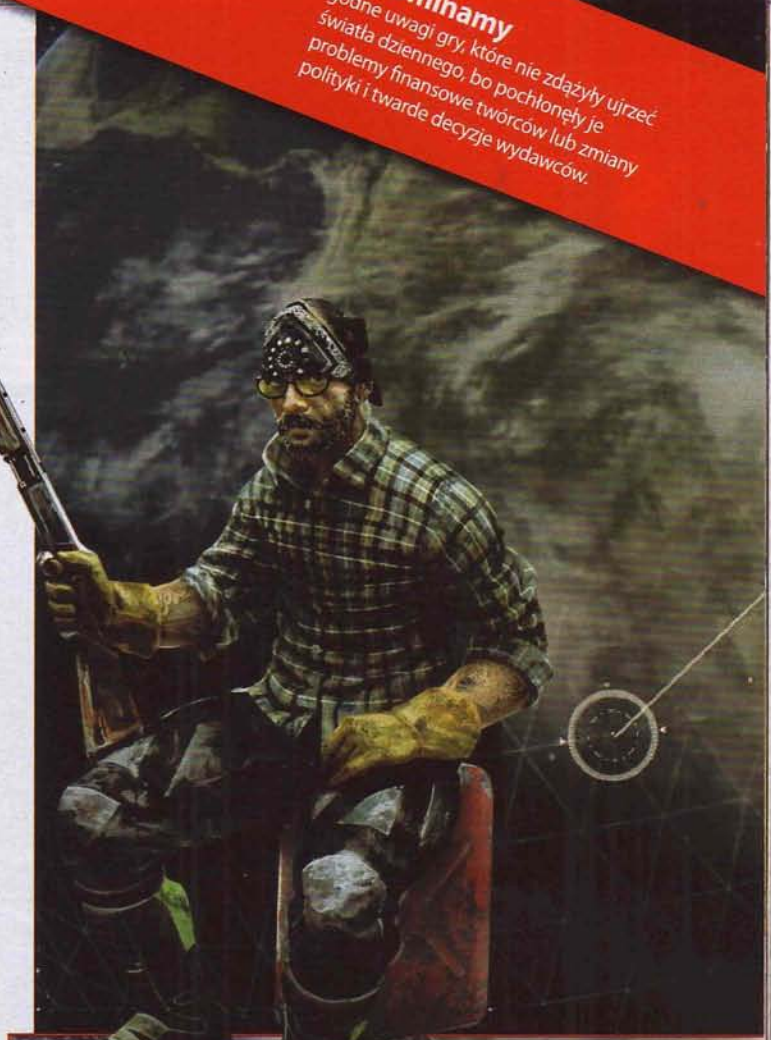
(*) Sklep zniknął, podobnie jak strona internetowa ReRolla.

Info

- **Początek produkcji:** 2014 (zapowiedź)
- **Koniec produkcji:** 2016
- **Gatunek:** akcja/RPG/survival
- **Stopień ukończenia:** nikły
- **Podobna do:** DayZ, ale z widokiem z góry
- **Nie wyszło, bo:** twórcy nie mogli znaleźć wydawcy, a wkład własny i pieniądze z kampanii crowdfundingowej nie wystarczyły na produkcję gry.
- **Dalsze losy twórców:** BIOS wciąż zalega we wczesnym dostępie na Steamie i jest aktualizowany – może jeszcze zadebiutuje.

Czy wiesz, że:

- BIOS – inna gra studia Pixyul – to nastawiona na wykręcanie coraz lepszych wyników i wspinanie się po rankingowych szczeblekach dynamiczna strzelanka, w której chodzi o to, by możliwie jak najszybciej kończyć kolejne poziomy. Wczesny dostęp na Steamie kosztuje 15 euro, w grze jest też co-op.



Od dłuższego czasu ReRoll i tak obchodził branżę tyle co zeszłoroczny śnieg.

Gra na terenie całej kuli ziemskiej – myślicie, że to niewykonalne? I macie rację.

Via Lux

ingressowe manewry we Wrocławiu

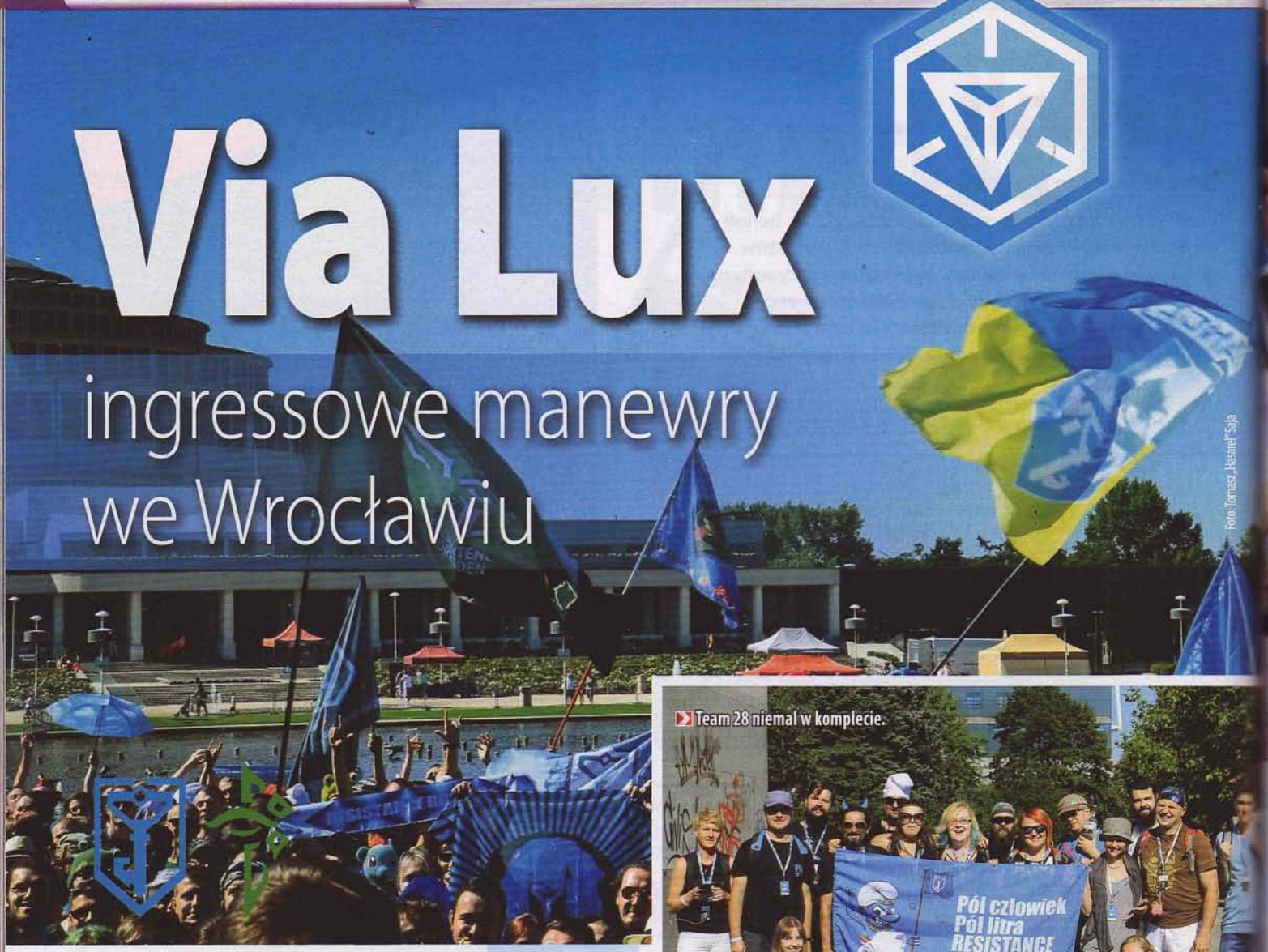


Foto: Tomasz „Hasnel" Sojka

Team 28 niemal w komplecie.

Biegał po Wrocławiu z komórką w łapie: **Krigore**

Przed Pokémonami był Ingress. I pomimo paru już lat na karku ten mobilny rolplej ma to, czego brakuje grze ze stworkami: potężną i zgraną społeczność. To gra stawiająca na zabawę w zespołach, dlatego co jakiś czas do jednego miasta zjeżdżają się niemal 2 tysiące ludzi i toczą pomiędzy sobą wielką bitwę. Ostatnio byli we Wrocławiu.

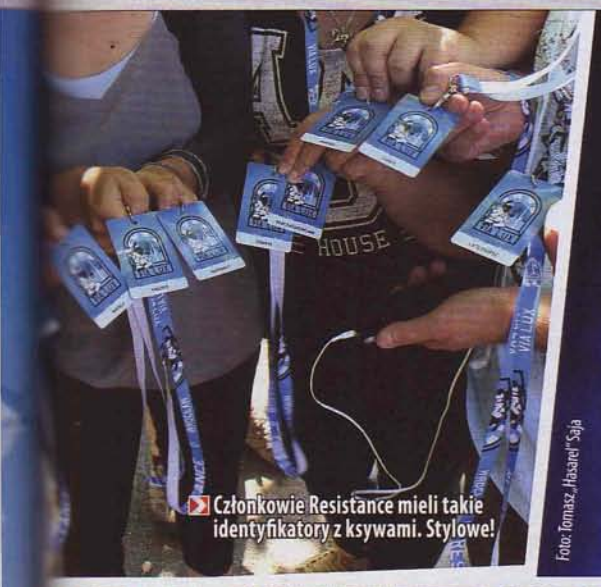
Chciałbym, żeby ten tekst był obiektywny – ale siłą rzeczy nie będzie. Jestem aktywnym graczem jednego ze stronnictwo nazwie Resistance, znanego też jako „smerfy" lub zwyczajniej, od koloru frakcji – „niebiescy". W grze jestem już czwarty rok i na liczniku. mam ponad 3 tys. przebytych z Ingressem kilometrów. Podobnie jak w przypadku Pokémonów Ingress to tytuł zintegrowany z mapami i systemem GPS w każdym telefonie. **By grać, trzeba się przemieszczać. Pod względem mechaniki przypomina on proste MMO**, gdzie atakujemy wrogie konstrukcje orężem różnego typu, bronimy własnych tarczami różnej mocy i ładowaniem oraz rozstawianiem rezonatorów – czyli czegoś, co najprościej określić energetycznymi kryształami na wzór pylonów ze StarCrafta.

Zabawa toczy się tutaj wokół portali – obiektów o szczególnym znaczeniu kulturowym. Portalem może być np. pomnik, graffiti, ciekawy budynek, nawet pojedynczy detal na elewacji. Taki zajęty przez daną frakcję portal można połączyć z innym za pomocą linku, a jak trzy linki stworzą trójkąt, powstaje pole kontroli. Te ostatnie mogą być małe, ale też gigantyczne – największe zbudowane przez graczy w Ingressie mają boki o długości kilku tysięcy kilometrów. Właśnie przejmowanie portali i tworzenie takich pól gwarantują zwycięstwo i są również celem podczas **anomalii – czyli tak naprawdę wielkiej bitwy miejskiej. To taka ustawka między dwoma stronnictwami**: wspomnianymi wyżej niebieskimi oraz naszymi wrogami: The Enlightened, od frakcyjnej zieleni określanymi również mianem „żab". To z nimi rywalizujemy, codziennie, na całym świecie. Tym razem jednak największe starcie miało miejsce we Wrocławiu.

Dwie armie

Mieliśmy niewielką przewagę w ludziach. Oficjalnych statystyk nie ma, ale według naszych danych wywiadowczych Resistance miało do dyspozycji ok. 800 osób, The Enlightened – ok. 700. W tej grze jednak nie robi to większej różnicy, bo **liczy się przede wszystkim pomysł, trik, by przechytrzyć drugą stronę**. Jak to w prawdziwych armiach, obydwie strony dzielą swe zasoby na zespoły. Te ostatnie są różnej wielkości i przydzielone są im rozmaite zadania. Niektórzy poruszają się pieszo, ale są też drużyny rowerowe czy samochodowe. Olbrzymia większość graczy działa w mieście, zabawa jednak toczy się również na jego obrzeżach oraz w miejscowościach sąsiadujących. Wszystko zależy od strategii: czasem zajęcie dwóch portali na terenie województwa i połączenie ich tzw. linkiem, czy prostą nieprzecinającą się z innymi jej podobnymi, potrafi zmienić sytuację na mapie i sprawić, że dane stronnictwo wygra. Nad tym czuwa sztab.

We Wrocławiu w kwaterze głównej Resistance siedziało kilkanaście osób. Patrząc na mapy, koordynowali działania, wydając rozkazy drużynom tak, by te realizowały przyjęte cele. Sztab dbał również o to, by ktoś nie zrobił biegającym po polu bitwy ludziom psikusa, odcinając im np. możliwość tworzenia linków przez rozpostarcie zielonego pola nad Wrocławiem. Wyobraźcie sobie pokój pełen nerdów wgapiających się w ekrany komputerów i nawijających w smartfony po angielsku – to


Członkowie Resistance mieli takie identyfikatory z ksywami. Stylowe!

Bezpośrednio przed ogłoszeniem wyników mogliśmy podziwiać laserowe show w barwach uczestników anomalii. Naprawdę udane!

Foto: Tomasz „Hasarel" Saja

Pozdrawiamy młodą parę, która zgodziła się zrobić z nami zdjęcie. Wszystkiego dobrego! :)

Pomiędzy starciami był czas, by się pobawić.

Z zewnątrz może to emocjonująco nie wygląda: ot, stoją i gapią się w komórki... Ale emocje są, zaręczam!

Pomiędzy kolejnymi klastrami przemieszczaliśmy się komunikacją miejską.

Anomalia to miejska bitwa dla graczy z całego świata.

właśnie oni. Język Szekspira pojawił się tu nieprzypadkowo: **by pograć w Ingressa podczas anomalii, do Wrocławia ściągnęli ludzie z ponad 20 krajów i co najmniej trzech kontynentów**. Grali z nami ludzie m.in. z Argentyny, Tajwanu, Włoch, Norwegii, Rosji, Szwajcarii. Nie zabrakło naszych najbliższych sąsiadów i oczywiście graczy z całej Polski. Wszyscy biegali po mieście i... wspólnie wygraliśmy tę bitwę. Po zliczeniu wszystkich istotnych elementów byliśmy górą o 198 punktów, prowadząc 1624 do 1426.

Pole bitwy

Liczyły się przejęte portale, stworzone linki oraz pola kontroli. Z mechaniki gry wynika, że przeprowadzenie niektórych akcji blokuje inne, dzięki czemu można w ten sposób kontrolować zachowanie przeciwnika. Gdy np. stworzysz link, przeciwnik nie może zrobić swojego, który by go przecinał, gdy zaś stworzysz pole – przeciwnik nie może tworzyć własnych linków i pól na tym obszarze. W ten sposób da się zmuszać wroga do określonych działań, to samo robiliśmy również we Wrocławiu, m.in. za pomocą olbrzymich pól kontroli nad miastem. Trudność w tworzeniu takiego giganta polega na tym, że **linki nigdy nie mogą się krzyżować**: najpierw więc trzeba wymyślić miejsce przelotu, które jest możliwie najbardziej puste, potem zbić wszystkie te linki, które przeszkadzają, a następnie nakreślić nowymi trójkąt przykrywający miasto. W pogotowiu mieliśmy 15 aut, które podczas anomalii przejechały łącznie ok. 3000 km – ale opłacało się, bo takie giganty stanęły ładnych parę razy, podkopując morale zielonych i uniemożliwiając im knucie.

Również z perspektywy piechociarza zabawa była emocjonująca. Walka toczyła się na cztery rundy i za każdym razem mieliśmy (no, przynajmniej mój zespół) do obstawienia wydzielony obszar i najczęściej kilka portali do przejęcia i późniejszej obrony. To już starcia twarzą w twarz: zazwyczaj obok stały takie same drużyny przeciwników i starały się zająć dokładnie te same portale, co my. Liczyła się determinacja, szybkie palce i pomysłowość w ograniu wroga. **To właśnie skuteczne zajmowanie i utrzymywanie portali dało nam przewagę, a w konsekwencji zwycięstwo na terenie Wrocławia.** Było przy tym sporo fajnych sytuacji. Raz jeden z naszych graczy pod Legnicą bronił stwarzającego nam świetną taktyczną sytuację linku przed dwoma próbującymi go zbić zielonymi graczami, jednocześnie prowadząc przy tym dla pozostałych obszerną relację audio i wideo ze starcia. Kiedy indziej znów wszyscy niebiescy gracze, którzy tylko mogli, stworzyli linki do jednego, przygotowanego wcześniej portalu – praktycznie z całego obszaru gry. W jednym miejscu spotkało się ponad 220 linków, co na ekranach telefonów wyglądało wprost fenomenalnie.

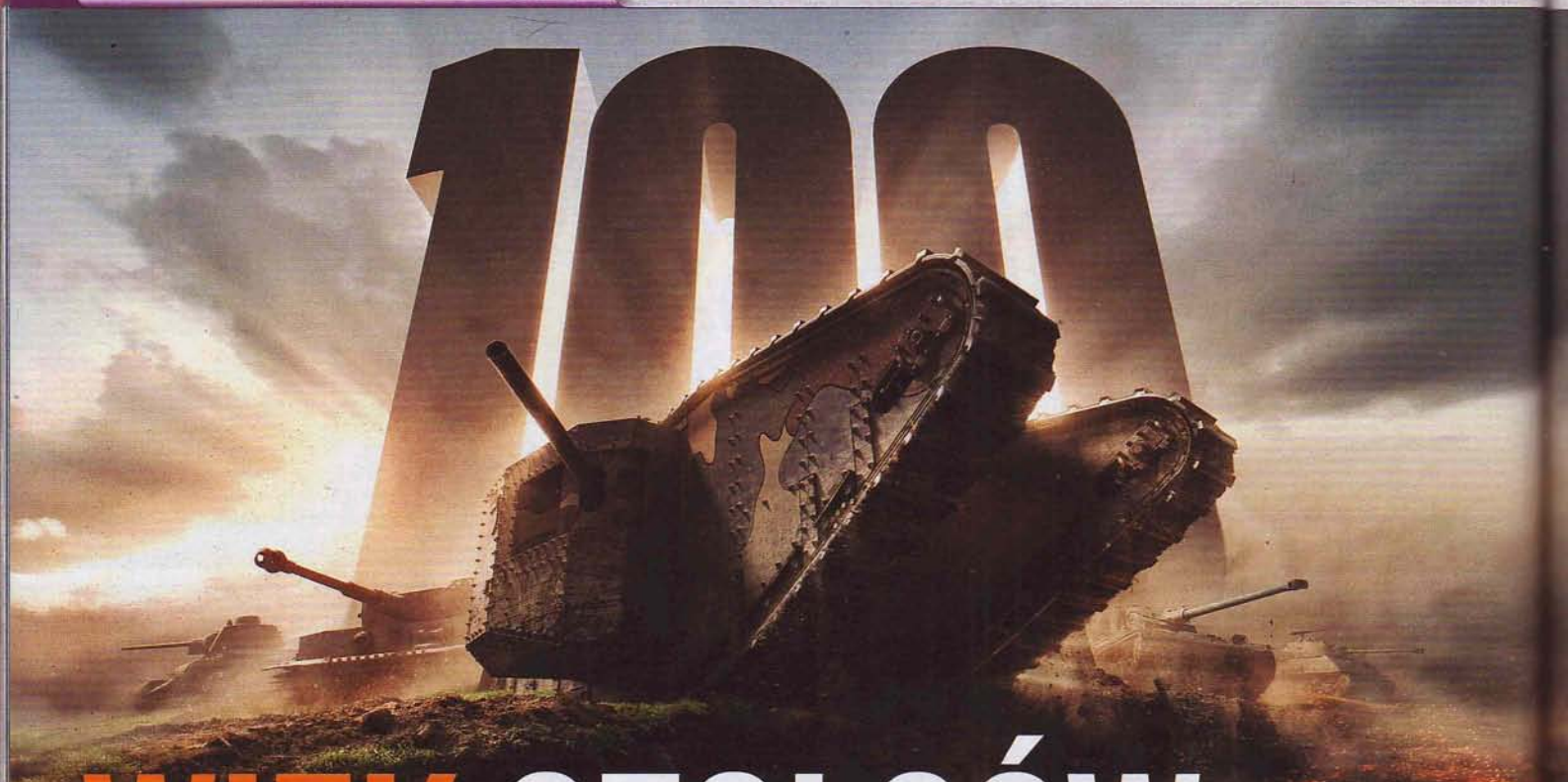
Cała bitwa trwała około czterech godzin. W tym czasie skumulowało się jednak kilka tygodni przygotowywań strategicznych i logistycznych, a także prozaiczna organizacja najbardziej przyziemnych spraw. Przecież gdzieś cała ta armia ludzi musiała potem choćby przenocować, nie? Gdy adrenalina już zeszła, poszliśmy uczcić zasłużone zwycięstwo. Nie będę ściemniał, że oranżadą – akurat w Ingressa, w przeciwieństwie do Pokémonów, grają w olbrzymiej większości dorośli ludzie, więc rozmowy przy piwie trwały niemal do białego rana. Było o czym opowiadać! CDA

W grze są dwie frakcje. Los sprawił, że CD-Action jest niebieskie. ;)

Mission Day

O ile anomalia miała miejsce w sobotę 27 sierpnia, o tyle na drugi dzień Niantic wraz z lokalną społecznością Ingress zorganizował dla wszystkich chętnych tzw. Mission Day. To takie wspólne wykonywanie zadań, które prowadziły przez najbardziej urokliwe okolice Wrocławia. Zaręczam: nie ma przyjemniejszego sposobu na zwiedzanie okolicy, a Ingress sprawdza się pod tym względem równie dobrze co przewodniki turystyczne!

PS: Jeśli chcecie pograć z redakcją CD-Action, zapraszamy oczywiście do drużyny niebieskich. Oprócz mnie okazjonalnie gra Allor, a do Resistance należymy już od ładnych paru lat!



WIEK CZOŁGÓW

Celebruje: **gem**

Być może niewielu z nas budzi się i zasypia z tą myślą, ale fakty nie chcą być inne: żyjemy w wieku czołgów. A właściwie żyliśmy, bo pierwsze stulecie pojazdów pancernych właśnie dobiega końca. Wszystkiego najlepszego z okazji urodzin, czołgi!

Za moment narodzin czołgu we współczesnym znaczeniu tego słowa przyjmuje się debiut 15 września 100 lat temu w trakcie bitwy pod Sommą brytyjskiego „okrętu lądowego", zwanego po prostu Mark I. W przełamaniu frontu udział wzięły 32 jednostki, z czego 5 utknęło w błocie, 9 zepsuło się (niektóre zanim wzięły udział w walce), ale 18 wdarło się na nawet 5 kilometrów w głąb terytorium wroga, przełamując linie okopów i niszcząc umocnienia. Chrzest bojowy czołgu jako pojazdu wsparcia piechoty okazał się sukcesem, potwierdzając wartość bojową nowego wynalazku i przyczyniając się w dużej mierze do zmiany doktryny wojennej państw. Czołgi stały się jednostkami frontowymi, którymi pozostają do dziś.

Tak naprawdę jednak czołgi jako koncepcja są znacznie, znacznie starsze. Niektórzy historycy wojskowości za pierwowzór czołgu przyjmują starożytne machiny oblężnicze, które miały zapewnić ochronę ukrytym we wnętrzu załogom. Genialny Leonardo da Vinci zaprojektował i uzbrojony pojazd, któremu do tego, by stać się pierwszym prawdziwym czołgiem – na 300 lat przed ich formalnym debiutem – brakowało tylko mechanicznego napędu. Jan Żiżka z kolei w czasie wojen husyckich używał opancerzonych i uzbrojonych wozów taborowych jako ruchomego muru. Taktyka „muru wozów" czy „wagenburgu" uprawiana była zresztą przez całe wieki później – znaczenie bojowe taboru warownego doceniali hetmani polscy, ale także osadnicy we współczesnych RPA oraz USA, którzy broniąc się przez Zulusami i Indianami, wozy taboru ustawiali w laagery i corrale.

Trudno w to uwierzyć, ale czołgi mają już aż sto lat.

Kolejny impuls w rozwoju wozów bojowych dały rewolucja przemysłowa i wynalazki silnika spalinowego, płyty pancernej i gąsienicy – wszystkiego, czego trzeba, by zbudować współczesny czołg. Pierwszy w głowie poukładał je razem brytyjski pisarz Orson Welles (pamiętacie „Wojnę światów"?), który zainspirowany korespondencją wojenną z wojny burskiej i opisem pociągu pancernego w roli brytyjskiej fortecy, wymyślił „naziemne krążowniki" – mobilne uzbrojone bunkry, którymi cywilizacja stawiła czoło naturze. Sam Wells pisząc o nich, używał nomenklatury marynistycznej, więc sprawę przejęła brytyjska admiralicja, która w 1915 roku sformowała Komisję ds. Okrętów Lądowych (Landships Committee). Ojcem chrzestnym czołgów stał się tym samym znany skądinąd Sir Winston Churchill – który jako ówczesny Pierwszy Lord Admiralicji wyłożył kasę na opracowanie i wdrożenie projektu takiego „krążownika", w tym tego nazwanego Mark I.

Aż do drugiej wojny te nowe „opancerzone wozy bojowe, wyposażone w gąsienice i uzbrojone w armaty" (a od francuskiego Renault FT także obracane wieże) stanowiły tylko wsparcie piechoty. Dopiero III Rzesza odwróciła relacje: czołgi miały stać się najważniejszym rodzajem wojsk – podstawą ich nowej doktryny wojny błyskawicznej – blitzkriegu. Z kolei w odpowiedzi na niemieckie Panzerkampfwageny III i IV – mobilne, ale wciąż lekko opancerzone i uzbrojone – Rosjanie wprowadzili jednak czołgi, które miały zwalczać inne czołgi, a nie jak wcześniej piechotę i umocnienia. Różnicę pomiędzy nimi najlepiej ilustrują historie radzieckich asów, np. porucznika Zinowieja Kołobanowa, który dowodząc KW-1, zniszczył, zanim skończyła mu się amunicja, 22 niemieckie czołgi oraz dwa działa holowane. Po bitwie zaś, która trwała pół godziny, na czołgu Kołobanowa naliczono 135 śladów trafień bez przebicia!

Po wojnie wynalazki gwintowanej 105 (u Aliantów) i gładkolufowej 115 (w ZSRR) sprawiły, że pancerz stracił nieco na znaczeniu. Otworzyły też drogę dla czołgów podstawowe, zwane uniwersalnymi, jak np. teraz również polski Leopard. Czołgi te cechowały bardzo dobra mobilność i uzbrojenie pozwalające niezawodnie przebijać pancerz przedni każdego z napotkanych przeciwników. W tej sytuacji tempo rozwoju broni pancernej mocno spadło, a kolejne iteracje czołgów, przykładowo Leopardów, jedynie usprawniały istniejące już modele. Dopiero rosyjskie Armaty – w tym naprawdę ciężki T-15 – przywróciły pojęcie pancerza we frazie „pojazd pancerny", co z kolei doprowadziło do wskrzeszenia idei wyposażenia Leopardów w gładkolufowe 120. Jak potoczy się ten wyścig zbrojeń w nowym stuleciu – zobaczymy. |CDA|

NASZ ŚWIAT CZOŁGÓW

A przy okazji przypominamy, że w redakcji CD-Action tworzy się także specjalny periodyk poświęcony w całości czołgom: World of Tanks – Świat Czołgów. Jak dotąd pojawiły się dwa numery, które wciąż dostępne są w dziale archiwaliów wydawnictwa, i wcale nie jest powiedziane, że poprzestaniemy tylko na tych dwóch.

SKĄD TANK, SKĄD CZOŁG?

Angielska nazwa tank, oznaczająca zbiornik, wzięła się... z tajemnicy wojskowej. Ściślej zaś z oficjalnej dokumentacji, w której chcąc zachować tajność projektu, mówiło się o czołgach jako „zbiornikach na wodę".

Z kolei polski rzeczownik „czołg" zwykle wiąże się z czasownikiem „czołgać się" – co rzekomo wzięło się z tego, że oryginalnie poruszały się wolno i przy ziemi. „Czołgać się" z kolei to synonim „pełzać", więc równie dobrze czołgi mogły być pełzakami.

100 LAT W WORLD OF TANKS

Świat światem jednak, a gry same się nie zagrają. W tym przypadku zdecydowanie najpoważniej do sturocznicy czołgów podszedł, nic dziwnego, Wargaming – twórcy najpopularniejszej czołgowej gry naszego świata. W World of Tanks – w wersjach PC, konsolowych oraz mobilnej – obchody trwają od sierpnia. W ich ramach publikowane były artykuły historyczne, jak również – bo kto by tam czytał te wszystkie literki – filmy popularnonaukowe, zgłębiające temat.

Ponadto od sierpnia przez cały miesiąc w pecetowej wersji World of Tanks trwały specjalne misje, każące testować umiejętności strzelania, ale także wykrywania wrogów czy wykorzystania pancerza. Nagrody w nich nie były może specjalnie atrakcyjne (w zamian za grind otrzymywaliśmy duże apteczki i zestawy naprawcze, miejsca garażowe, a także pamiątkowe emblematy i medale), godzien uznania natomiast jest niejako wynikający z nich kluczowy punkt programu obchodów 100-lecia – „Konwój".

Konwój to nowy tryb okolicznościowy, który debiutował w grze w sam dzień „urodzin" Mark I – 15 września. W nim cofamy się do aż do 1916 roku, na specjalną mapę, by wziąć udział w bitwie z jego udziałem. Nie kierujemy jednak tym pancernym behemotem, lecz lekkimi kołowymi pojazdami opancerzonymi – Lanchesterami. Gracze podzieleni są przy tym na dwie drużyny po siedem osób, gdzie jedna z nich chroni czołg Mark I, zapewniając mu osłonę i naprawy, a druga usiłuje za wszelką cenę zatrzymać jego przemieszczanie się po polu bitwy.

Z kolei w World of Tanks na konsolach od 14 września bierzemy udział w specjalnym trybie gry z Mark I w roli głównej. Jest też okolicznościowy unikatowy Centennial Chieftain/T95 do zdobycia lub kupienia. 19 września czołg Mark I w grywalnej formie zawitał także w mobilnym World of Tanks Blitz.

Tryb Konwoju jest najpewniej czasowy, tj. zniknie z gry po zakończeniu obchodów 100-lecia czołgów. Ma jednak znaczenie o tyle, że po raz pierwszy w World of Tanks zagościły pojazdy niegąsienicowe, co w przyszłości może odbić się na losach samej gry – np. wykorzystania kołowych wozów opancerzonych w roli wysokopoziomowych pojazdów zwiadowczych. Nie jest też wykluczone, że sprawdzone w Konwoju rozwiązania na stałe zagoszczą w Czołgach (kolejny rodzaj bitwy?), a kto wie, czy nie zobaczymy ich w przyszłych grach Wargamingu.

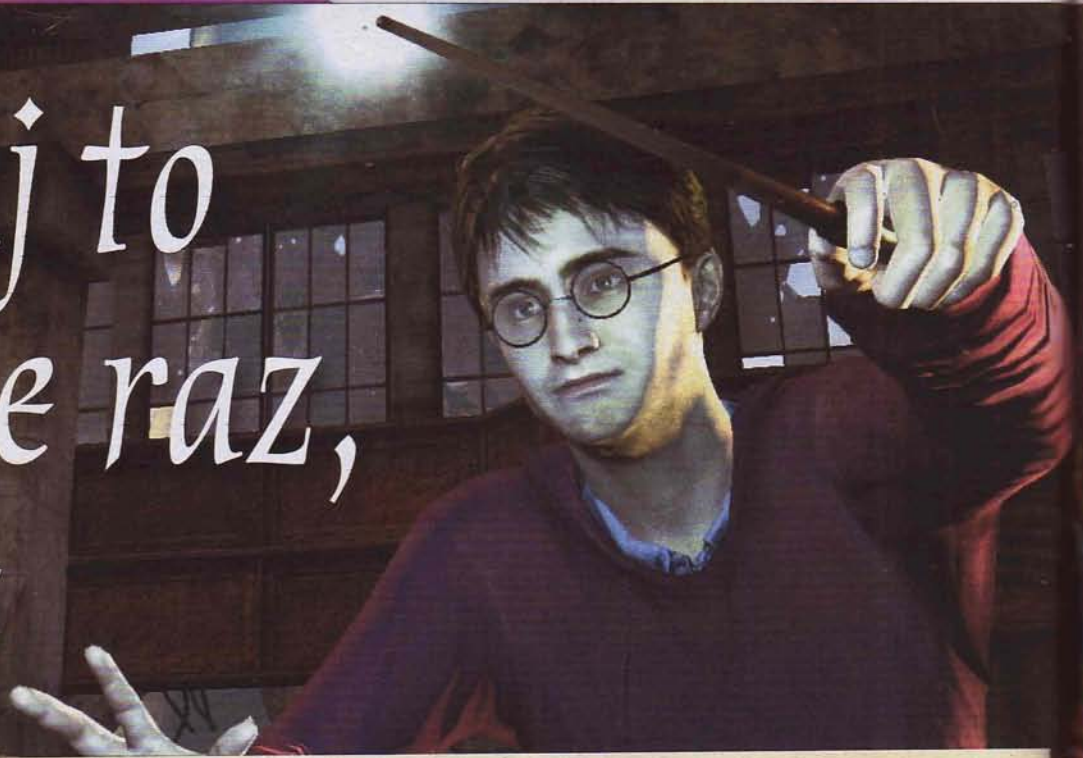
CO TO TEN MARK I?

Brytyjski Mark I był nie tylko pierwszym czołgiem, który wziął udział w walce, ale także konstrukcją, która niemal w pełni odpowiadała współczesnej definicji czołgu (opancerzony wóz bojowy, zwykle wyposażony w gąsienice i ruchomą wieżę z uzbrojeniem). W jego przypadku nie zgadzał się tylko wymóg wieży – zamiast niej posiadał armaty mocowane w typowych dla okrętów wojennych bocznych sponsonach. Co więcej, Mark I produkowany był w dwóch wersjach – męskiej, z dwiema 6-funtówkami, oraz żeńskiej, z czterema karabinami maszynowymi Vickersa kal. 0.303.

Sam pojazd jednak, mimo niekwestionowanego sukcesu w roli wsparcia piechoty, wciąż był dramatycznie prototypowy. Nie było w nim choćby przedziału silnikowego, co oznaczało, że powietrze, którym oddychali załoganci, było skażone trującym tlenkiem węgla i przesycone oparami paliwa i kordytu. Ponadto obecność silnika obudowanego blachą powodowała nagrzewanie się wnętrza do nawet 50°C, co powodowało mdlenie odzianych w skórzane pancerze i noszących obowiązkowe wówczas maski gazowe czołgistów.

Atmosfery tej w World of Tanks na PC poczuć nie sposób – w Konwoju Mark I jest kierowanym przez AI sprzymierzeńcem lub wrogiem. Porozbijać się nim natomiast można zupełnym przypadkiem w Battlefield 1. Po becie wiemy już wprawdzie, że jego historyczność jest cokolwiek umowna – jest raczej żwawy i niezawodny – ale zasadniczo jako fani czołgów kibicujemy całemu przedsięwzięciu. Warto dodać też, że zarówno w World of Tanks, jak i Battlefieldzie 1 obecny jest inny czołg z okresu – wyposażony w obrotową wieżę i osobny przedział silnikowy Renault FT.

Zagraj to jeszcze raz, Harry



Nie kończył psot: **Papkin**

„Chłopiec, który przeżył" przetrwał zarówno kłopoty, jakie w powieściach zgotowała mu J. K. Rowling, jak i fakt, że dziewięć lat po debiucie ostatniej z książek autorka ani myśli dopisywać do jego historii choćby linijki. Co nie znaczy, że od niemal dekady saga leży odłogiem, Potter wciąż żyje i ma się dobrze. Również w grach.

Na West Endzie debiutuje właśnie „Harry Potter i Przeklęte Dziecko", w księgarniach stawia się książka pod tym samym tytułem, a multipleksy atakuje potterowski spin-off. Cykl o Szkole Magii i Czarodziejstwa uporczywie nie chce się domknąć, choć jego twórczyni konsekwentnie powtarza, że siódmy tom stanowił dla serii le grande finale.

Harry Potter i Zasadnicze Różnice

To nie do końca prawda. Kilka dni po tym, gdy „Harry Potter i Insygnia Śmierci" rozpoczął szturm na księgarnie, Warner Bros wprowadził do kin adaptację piątej książki („Czary Ognia"), a Elektronicy rozpoczęli nabijanie sobie kabzy stosowną grą. Nowsze media potrzebowały zresztą aż czterech lat, by dogonić literaturę.

Obrazy z Emmą Watson i Danielem Radcliffe'em przyniosły wytwórni aż 7,7 mld dolarów. Choć żadna z ekranizacji nie pławiła się w oskarowym blasku, zyskały sobie one uznanie. Również śmiałymi odstępstwami od oryginałów. W „Insygniach..." dokleja ono scenę pościgu Śmierciożerców za Harrym i Hagridem szusującymi po mugolskiej autostradzie, ale też taniec Hermiony i Pottera pocieszającego przyjaciółkę po ucieczce Rona. Filmowcy nie zdecydowali się również (w przeciwieństwie do Rowling) uśmiercić Glizdogona. EA dodało do książkowo-filmowego kociołka niewiele. Ot – kilka sekwencji, w których Harry zyskał okazje, by nakopać sługusom Tego, Którego Imienia Nie Wolno Wymawiać (chociażby potyczki z Bellatrix i Fenrirem, z którymi podczas bitwy o Hogwart nie mierzył się w żadnym innym medium).

Gdy opadł kurz po (nie lukrujmy, marnych) gradaptacjach Elektroników, pałeczkę przejęło Traveller's Tales, wydając dwie części Lego Harry Potter. Gry, tradycyjnie dla studia, balansowały gdzieś między rzetelnym zrelacjonowaniem wydarzeń z książek a parodią, uciekając od kanonu często i dowcipnie.

Harry Potter i Trauma po Afganistanie

Tymczasem Rowling trwała w postanowieniu zarzucenia serii, która zapewniła jej literacką nieśmiertelność. Pierwsze kroki po zatrzaśnięciu drzwi Hogwartu autorka skierowała ku angielskiej prowincji, gdzie osadziła akcję „Trafnego wyboru", dramatu obyczajowego czerpiącego garściami z prozy Dickensa. Zamiast o czarodziejskich rodach i mandragorach książka skupiała się na polityce lokalnej i złożonych zależnościach międzyludzkich. Stworzona pod pseudonimem Robert Galbraith trylogia, zapoczątkowana przez „Wołanie kukułki", to natomiast seria rasowych kryminałów, a zarazem gorzka satyra na świat celebrytów. Nie muszę chyba dodawać, że jej bohater, okaleczony psychicznie detektyw Cormoran Strike, który zmaga się nie tylko z fasadowością świata bogatych i sławnych, ale i powojenną traumą, to mugol z krwi i kości. Popotterowska twórczość Rowling, przez swoją kameralność, niezbyt nadaje się na przełożenie na język jedynek i zer.

Pisarka kilkakrotnie (chociażby na potrzeby akcji charytatywnych) eksplorowała jednak peryferia sagi. Na niespełna rok po debiucie „Insygniów... " w księgarniach stawił się zbiór opowiadań „Baśnie barda Beedle'a". Potter wracał też w krótkich formach, chociażby opublikowanej w 2014 powiastce o tym, jak siwiejący już Harry, wraz z pozostałymi członkami Gwardii Dumbledore'a, stawia się na widowni mistrzostw świata w Quidditchu. Tekst, napisany z rewelacyjnym, tabloidowym sznytem, dał nam wgląd w przyszłość przynajmniej kilkorga dawnych ulubieńców. Dowiedzieliśmy się z niego, że **Potter znalazł zatrudnienie jako auror (czarodziejski agent do zadań specjalnych)**, Ron pracuje w sklepie z dowcipami, Neville nauczа w Hogwarcie zielarstwa, a prymuska Hermiona dowodzi ministerstwem magii.

Na 9 lat od ostatniej książki Potter wciąż czaruje.

Gradaptacje od Traveller's Tales dodały do oryginału sporo niewymuszonego dowcipu.

Aż do 2011 EA taśmowo wypluwało z siebie platformowe egranizacje filmów.

Noma Dumezweni, odtwórczyni dorosłej Hermiony, zaprzyjaźniła się z Rowling.

W listopadzie do kin wchodzi spin-off „Potterów". Ponoć to początek trylogii.

W „Przeklętym Dziecku" Harry i Giny są małżeństwem w średnim wieku. Na gwiazdę spektaklu wyrasta ich syn.

Harry Potter i Trudy Rodzicielstwa

Te i inne historie poznaliśmy za pośrednictwem Pottermore. Platforma, początkowo stanowiąca stronę z minigrami i krótkimi wiadomościami od Rowling, z czasem zmieniła się w złożone kompendium rozwijające uniwersum o krótkie formy pióra jego twórczyni. Ta rzadko kiedy wracała jednak do wątków już solidnie nakreślonych. Pisała natomiast o tym, jak szkoły magii funkcjonowały w Ameryce (historię rozpoczęła od Indian i ojców założycieli), rozwijała też charakterystyki bohaterów tylko w książkach napomkniętych. Własnej fabuły doczekała się śpiewająca czarodziejka Celestyna Warbeck, autorka przeboju „Kociołek pełen gorącej miłości" i ulubiona piosenkarka rodziny Weasleyów. Gwiazda została co prawda wspomniana w sadze kilkakrotnie, ale do chwili sieciowego debiutu nie wychodziła nigdy na plan pierwszy. Kolejne teksty dopowiedziały nam co nieco na temat losów profesor McGonagall czy profesora Slughorna, którzy doczekali się własnych e-booków.

To na Pottermore zadebiutował Zygmunt Budge, autor „Księgi Eliksirów", podręcznika czytanego przez uczniów Hogwartu i bohater interaktywnej historii stworzonej przez Sony (zresztą przy współudziale samej Rowling). Lepiej mogliśmy go poznać za pośrednictwem Wonderbooka, mówiąc najprościej: książkopodobnego akcesorium, nad którym machaliśmy kontrolerem PlayStation Move, biorąc udział w zręcznościowych minigrach. Wyprodukowane przez Sony Księga Czarów i Księga Eliksirów stanowiły zgrabne, interaktywne podsumowanie sagi, podczas którego nie tylko wróciliśmy w znajome miejsca, wyprodukowaliśmy kilka znanych z książek napitków, ale i poznaliśmy bliżej rzeczonego Budge'a, który w wieku 14 lat uciekł z Hogwartu, by na bezludnej wyspie kształcić się w sztuce warzelniczej.

Harry Potter i Wyprzedane Bilety

Rok 2016 jest dla franczyzy przełomowy. Od lipca trwa szturm na londyński Palace Theatre, gdzie (w dwóch częściach) wystawiana jest pięciogodzinna sztuka „Harry Potter i Przeklęte Dziecko". Rzecz dzieje się na 19 lat po pokonaniu Voldemorta, a Harry i przyjaciele są tu w zasadzie komentatorami akcji. Pierwsze skrzypce odgrywają ich dzieci – nazwany na cześć dyrektorów Hogwartu Albus Severus Potter i Scorpius Malfoy. W przeciwieństwie do rodziców – chłopcom udaje się zaprzyjaźnić. Być może dlatego, że obaj muszą zmagać się z piętnem sławnych ojców.

Czuć, że autor skryptu, Jack Thorne, rozumie magię książek. W pierwszej części spektaklu, stanowiącej podsumowanie czteroletniej edukacji chłopców w Szkole Magii i Czarodziejstwa, co i rusz napotykamy na potomków głównej obsady powieści, a historia częstokroć nawiązuje do wątków, jakimi ongiś czarował siedmioksiąg (dużą rolę odgrywa w niej chociażby zmieniacz czasu, jaki w „Więźniu Azkabanu" wykorzystywała Hermiona). Druga odsłona jest stosownie cięższa w wymowie i bliższa mrocznemu „Księciu Półkrwi" niż komediowemu „Kamieniowi Filozoficznemu". Thorne nie wymyśla czarnoksięskiego koła na nowo, ile wlezie powielając charakterystyki naszkicowane przez Rowling, stać go na śmiałe zwroty akcji i zabawy formą.

Choć nie obyło się bez kontrowersji, a nawet rasistowskich komentarzy (w dorosłą Hermionę wciela się pochodząca z południowej Afryki Noma Dumezweni, zresztą: ponoć jeden z najjaśniejszych punktów spektaklu) – po zorganizowanej dla dziennikarzy prapremierze posypały się pięciogwiazdkowe recenzje i frekwencyjne rekordy. W ciągu doby sprzedano 175 tys. (!) biletów, a gdy piszę te słowa – aż do grudnia 2017 wszystkie wejściówki są już zarezerwowane. Nie dziwota, bo jest to (prawdopodobnie) ostatnia przygoda Pottera. – *W „Przeklętym dziecku" Harry odbywa niezwykłą podróż i wydaje mi się, że dobiega ona końca* – mówiła podczas uroczystej premiery Rowling.

Znakomitą sprzedaż notuje także książkowe wydanie scenariusza, reklamowane jako ósma część sagi. **W Wielkiej Brytanii pobił on sprzedażowy rekord „Pięćdziesięciu twarzy Greya", rozchodząc się w ciągu tygodnia w liczbie 700 tys. egzemplarzy!** Na polskie tłumaczenie poczekamy do października, a wydawnictwo twierdzi, że liczy na krociowe zyski. Chyba słusznie. – *To rekord!* – pisze do nas na dwa miesiące przed premierą Monika Marianowicz z sieci Empik. – *„Przeklęte Dziecko" jest najczęściej zamawianą w przedsprzedaży książką w blisko 20-letniej historii naszego sklepu internetowego! Pobiła rekord liczby zamówień poprzednich tomów, a spodziewamy się, że przed premierą liczba chętnych lawinowo wzrośnie.* Książka króluje także wśród wydawnictw anglojęzycznych, a do premiery imponujący wynik może się jeszcze podwoić. Marta Mleczak z wydawnictwa Media Rodzina uspokaja natomiast, że zmiana tłumacza (Andrzej Polkowski, dyżurny translator cyklu, nie mógł wziąć udziału w pracach ze względu na zły stan zdrowia) nie powinna rzutować na jakości: – *Nowi tłumacze znakomicie przełożyli trylogię „Igrzyska Śmierci" oraz „Osobliwy dom pani Peregrine", gdzie również w udany sposób wybrnęli z przekładowych pułapek* – zaznacza.

Harry Potter i Dziesiąta Muza

O ile jednak przy „Przeklętym Dziecku" Rowling pełni jedynie funkcję „konsultanta", to już z filmowego spin-offa jak najbardziej będziemy ją mogli rozliczyć. „Fantastyczne Zwierzęta i jak je znaleźć", pierwszy rozdział planowanej trylogii, oddadzą fabularną sztafetę Newtonowi Scamanderowi, autorowi podręcznika do opieki nad magicznymi stworzeniami i byłemu dyrektorowi Hogwartu. Film, w którym główne role odegrają Eddie Redmayne (Oskar za „Teorię Wszystkiego"), Colin Farrell (tytułowa rola w „Aleksandrze") i Katherine Waterston (kradnąca każdą scenę w „Stevie Jobsie"), wejdzie do polskich kin 17 listopada. Co znamienne – odpowiadająca za jego scenariusz Rowling wraca do uniwersum tylnymi drzwiami. Obraz skupi się na nowojorskiej socjecie lat 20., a choć nawiązania do „Potterów" na pewno się w nim pojawią, z całą pewnością nie wyjdą na plan pierwszy.

Harry Potter i Książęta Półkrwi

Wydane dziewięć lat temu „Insygnia Śmierci" zakończyły się sceną, w której Harry, Ron i Hermiona żegnają na dworcu własne dzieci zdążające do Szkoły Magii i Czarodziejstwa. J. K. Rowling też pożegnała się wówczas ze swoimi bohaterami, ale i ona wychowała sobie godnych następców. Magicy pokroju Jacka Thorne'a czy Davida Yatesa utrzymają jej świat przy życiu, a my – stawiam galeony przeciw fasolkom Bertiego Botta – jeszcze wielokrotnie damy się mu zaczarować. **|CDA|**

Harry Potter i Media Wszelakie

Potter „żył" także w tweetach i w prasie. Na jednym ze spotkań autorskich z Rowling dowiedzieliśmy się, że dyrektor Dumbledore był homoseksualistą, a z jego książkowym rywalem, czarodziejem Grindelwaldem, łączyło go kiedyś tragiczne uczucie. Podczas czatu z fanami pisarka zdradziła, że George Weasley nazwał syna na cześć zmarłego brata, a w rozmowie z tygodnikiem „The Sunday Times" przyznała, iż skojarzenie Hermiony z Ronem nie było szczęśliwym pomysłem i że piątkowa uczennica powinna jednak związać się Harrym (w ogniu krytyki nieco na przekór dopowiedziała, że płomień między Potterowskimi przyjaciółmi trzeba było rozniecać na nowo podczas terapii małżeńskiej).

NA LUZIE

Dział współtworzony przez czytelników

naluzie@cdaction.pl

MYŚL MIESIĄCA

W piekle jest aż 10 kotłów specjalnie dla pań z okienek pocztowych. Ale działają tylko dwa.

Mistrzowie ciętej riposty

Autentyki z FB wzięte.

- – Nie mógłbym teraz być szczęśliwszy. Po raz pierwszy w życiu kobieta powiedziała mi, że mnie kocha.
– Czyż matki nie są wspaniałe?

- Andy: Gdy umrę, chcę, by epitafium na moim nagrobku brzmiało: „Zostały popełnione pewne pomyłki".
Evan: A czy tego już nie ma na twoim akcie urodzenia?

- Dzisiaj na lekcji pewien koleś odpowiadał dobrze na wszystkie pytania. Jedna dziewczyna musiała się odezwać.
Głupia: Wow, ale z niego pieprzony kujon.
Nauczyciel: Przestań, pewnego dnia on może być twoim szefem.
Kujon: Śmiem wątpić. Nie planuję zostać alfonsem.

- – Broń nie zabija ludzi. Ojcowie ślicznych córek zabijają ludzi.
– Twój ojciec nie będzie musiał nikogo zabijać.

- – Przez gejów chce mi się rzygać.
– A musisz brać do buzi?

- – Gdyby nie było brzydoty na świecie, nie byłoby też nic pięknego.
– Dziękuję ci za twoje poświęcenie.

- – Kto, do k*rwynędzy, mierzy w „mikrocalach"?
– Twoja dziewczyna.

- Jordan: Właśnie zjadłem rybne taco. Przypomniałem sobie o tobie.
Tara: Cóż za przypadek. Właśnie zamówiłam pizzę i doszła w 20 sekund. Pomyślałam o tobie!

- Giana: Zanim zaczęto mówić „YOLO", czy ktoś z was myślał, że żyje się tylko dwa razy?
Austin: Ja myślałem, że mam 9 żyć.
Giana: To ma sens, bo jesteś „pussy" *(w zależności od kontekstu może to znaczyć kotek albo ci**a).*

- – Potrzebuję funkcji Google w mózgu i antywirusa w sercu.
– I Photoshopa na twarzy.

OBRAZEK NUMERU

- – Imprezaaaaa w moim dooomu w sobotę! Jeżeli jesteś brzydki/brzydka – nie przychodź!
– To kiepski pomysł, robić imprezę u siebie w domu, gdy cię tam nie będzie, nie?

- Carmen zmieniła status z „zaręczona" na „to skomplikowane".
Randy: To nie jest skomplikowane. Po prostu przyłapano cię, jak się puszczałaś na lewo i na prawo.

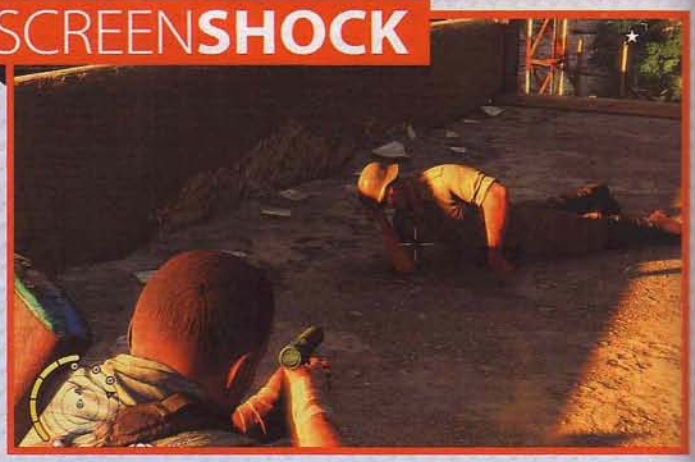
- David: Moje prezerwatywy z Olimpiady w końcu dotarły... Dzisiaj chyba założę złotą. :)
Shann: Może jednak nałożysz srebrną i choć raz dla odmiany skończysz jako drugi?

- – Moje serduszko się cieszy, gdy dwoje brzydkich ludzi odnajduje się i zakochuje się w sobie.
– Więc kim jest ten szczęśliwiec?

Humor z zeszytów

- Karp łupi pinas oczami z wanny, zanim go zjedliśmy.
- Karpaty zbudowane są z głupków.
- Kartezjusz doszedł do wniosku, że nic nie wie, i zaczął filozofować.
- Karusek lubił suczki, ale najbardziej Anielkę.
- Kazimierz Jagiellończyk miał pięciu synów, a królowa pięć córek.
- Kazimierz, urodzony po śmierci ojca, był pozagrobowcem.
- Kazimierz Wielki, choć bardzo się starał, nie mógł mieć dzieci, niestety.
- Kiedy Giaur się wyspowiadał, to tak mu ulżyło, że umarł.
- Kiedy Janka posyłano gnój wyrzucać, to mu wiatr w widłach grał i matka nawet nie wiedziała, że Janko ma taki talent do muzyki.
- Kiedy jest ślisko, starsi ludzie często nie wychodzą z domu, bo boją się złamać jakiś członek.
- Kiedy kisimy kapustę, to mama szatkuje, a tata ją depcze.
- Kiedy Mickiewicz zawiódł się na kobiecie, wziął się za Pana Tadeusza.
- Kiedy Mieszek padł na twarz i niedźwiedź przyszedł go powąchać, Mieszek był jakby nieświeży.
- Kiedy nadchodzi wiosna, na drzewach lęgną się nowe listki i wchodzą na krzaki.
- Kiedy ojciec wracał z koniem do domu, to chłopcy pchali mu do pyska skórki od chleba.

SCREENSHOCK



Chwilkę, właśnie mam telefon od marszałka Rommla. [Nadesłał Bajan6]

Moja najgorsza randka

...wspominają kobiety. Przyznać się, z którym z was się umówiły?

- Moja najgorsza randka zaczęła się od tego, że koleś bezustannie opowiadał o swojej byłej, a skończyła na tym, że się posikałam.
- Jestem właśnie po randce z kolesiem poznanym na Tinderze. Przyprowadził swoją matkę.
- Koleś zaprosił mnie do McDonald's, zamówił jedzenie za 140 zł i poprosił, żebym zapłaciła.
- Nie przestawał gapić się w swój telefon i drapał się po jajkach podczas kolacji. SAMOTNA NA ZAWSZE.
- Kiedyś byłam na randce z gościem, który mówił z pełnymi ustami. Później odebrał telefon od mamy i rozmawiał z nią przez 30 minut, ciągle mając jedzenie w ustach.
- Byłam kiedyś na randce z kolesiem, który najpierw się spóźnił, a później wytrącił małej dziewczynce popcorn i zwalił winę na mnie.
- Moja pierwsza randka była zarazem najgorszą. Ciągle (głośno) pierdział, a do tego zamówił paluszki z kurczaka i frytki, jakby to miało pomóc. Nigdy więcej.
- Na drugiej randce koleś zaproponował, żebyśmy razem zamieszkali i pojechali na wakacje, po czym szedł za mną do domu już po tym, jak się z nim pożegnałam.
- Zamówiłogromnystekzdodatkami i kilka drinków, ja wzięłam sałatkę i wodę. Zażyczył sobie, żebyśmy podzielili rachunek pół na pół.
- Najgorszą randkę miałam wtedy, kiedy była dziewczyna gościa, z którym się umówiłam, pojawiła się w pobliżu ze swoim nowym chłopakiem. Nie rozmawiał ze mną, tylko ciągle wodził za nią wzrokiem. Prawie się popłakałam.
- Byłam na czymś, co wydawało mi się wspaniałą randką z uroczym facetem. Poszliśmy do niego i uprawialiśmy seks. Potem jego dziewczyna wróciła do domu.
- Myślałam, że lubi fitness, ponieważ ma do kostki na nodze przyczepiony ciężarek. Okazało się, że to system monitorujący, a on akurat był na warunkowym z więzienia.
- Zabrał mnie na festiwal skaczących żab. Musieliśmy wyjść wcześniej, ponieważ zjawiła się jego ŻONA, a on miał sądowy zakaz zbliżania się do niej.
- Wciąż mieszkał z rodzicami i musiał przemycić mnie do swojego pokoju. Wtedy dowiedziałem się o pościeli w żółwie ninja.
- Gość zabrał mnie do kina. Zapłacił za mnie, po czym dodał serio: „Możesz mi oddać później".
- Poszliśmy do bardzo eleganckiej restauracji. Zamówił i zjadł najdroższe danie w menu. Poszedł umyć ręce... i już nigdy nie wrócił.
- Podczas kolacji cały czas nawijał o sobie, potem przewiózł mnie po okolicy i pokazywał, gdzie mieszkają wszystkie jego byłe dziewczyny.
- Niechętnie, ale zgodziłam się pójść na randkę w ciemno, którą ustawił nasz wspólny znajomy. W połowie randki zorientowaliśmy się, że jesteśmy spokrewnieni.

- Poszliśmy do restauracji, gdzie jego była dziewczyna była kelnerką. Rozpłakał się i błagał ją, żeby wróciła do niego.
- Po skończonym wieczorze pochylił się, żeby mnie pocałować i wyszeptał: „nie przestrasz się, jeżeli wypadną mi zęby".
- Pomyślałam, że będę słodka i odegramy scenę z makaronem z filmu „Zakochany kundel". Wciągnęłam trochę pieprzu nosem i kichnęłam mu sosem prosto w twarz.
- Poszedł do łazienki, po czym wysłał mi SMS-a: „Powinnaś zadzwonić po taksówkę", ponieważ zsikał się w spodnie i był zbyt zażenowany, by do mnie wrócić.
- Poszliśmy na spacer i zaczęło robić się chłodno. Powiedział: „Powinienem chyba dać ci moją kurtkę". Po czym dodał: „Ale wtedy mnie byłoby zimno".
- Moja matka do mojego chłopaka, gdy wychodziliśmy z domu: „Kiedy się zdenerwuje, śmierdzi jak klops". No i zdenerwowałam się... i przez całą randkę obsesyjnie myślałam, czy on mnie teraz obwąchuje.

O czym najczęściej śpiewają metalowcy?

Myślicie, że metalowcy drą mord... growlują o śmierci, demonach i satanistycznych obrzędach? Niekoniecznie. Oto efekt komputerowej analizy ponad 220 tysięcy metalowych kawałków. Analizę przeprowadził były fizyk, a obecnie analityk danych i autor bloga Degenerate State.

W tym celu zebrał słowa 222 623 metalowych piosenek ze strony darklyrics.com. W toku analizy okazało się, że najbardziej metalowym ze słów jest „płoń" [burn]. Dalej, na drugim miejscu, znajduje się „płacze" [cries], a na trzecim – „żyły" [veins]. W dalszej kolejności: „wieczność" [eternity], „oddycham" [breathe] i dopiero na 6. miejscu słowo mogące opisywać złowrogą istotę, „beast". Znalazło się też miejsce na „miecz" [sword]. Szatan nie zmieścił się nawet w pierwszej dziesiątce. Warto zauważyć, że ta lista roi się wręcz od słów, które nasuwają skojarzenia z biurokracją („komitet", „przewodniczący", „administracyjny") czy w ogóle z różnego rodzaju instytucjami („adwokat", „uniwersytet", „akademicki").

Natomiast na szczycie najmniej metalowych słów znajduje się słowo „szczególnie" [particularly].

Zatem słuchając tych nagrań od tyłu, usłyszysz raczej opowieść o adwokacie akademickim, przewodniczącym jakiemuś komitetowi administracyjnemu, który przez całą wieczność płacze, bo płoną mu żyły, gdyż skaleczył się mieczem, chcąc ugodzić bliżej nieokreśloną bestię. Ale nie jest z nim źle, bo ciągle oddycha. Ave lawyer!!!

ENGLISH corner

- **Crosswords are what you hear when you distract someone working on a puzzle.**
- **Why do trees have so many friends? They branch out.**
- **My watch broke yesterday, but I guess every clock has its time.**
- **Washing dishes can be very draining.**
- **Whoever served up the wine at that banquet did a pour job.**

BĄDŹMY **KREATYWNI**...

wybierając sobie fotel

Gameplay

Refleksja współczesnego gracza po kolejnych bundle'ach: „Kiedyś grałem w gry, za które nigdy nie płaciłem. Dziś płacę za gry, w które nigdy nie zagram...".

Z czego śmialiśmy się 10 lat temu?

Fragment NL 11/2006 „Toaletowe teksty"

Nie, nie takie, jak myślicie. To tylko te informacyjne z (m.in.) hotelowych łazienek, a ich autorzy uważali najwyraźniej, że znają angielski. :)

- Uwaga: przed kąpielą prosimy zamknąć drzwi i włączyć wentylator, nie upadając.
- Zakaz mycia włosów i ubrań w toalecie.
- Prosimy kąpać się wewnątrz wanny.
- Wychodzić tylko w ostateczności.
- Umieszczanie klucza w innej osobie zabronione.
- *Napis nad przyciskiem awaryjnym w hotelowej windzie w Osace:* Nacisnąć przycisk w razie czegokolwiek.
- Uwaga: proszę nie parkować bez mojego gościa.
- *Napis przy basenie hotelowym na Francuskiej Riwierze:* Zakaz pływania pod nieobecność Zbawcy.
- *Na jednym z ogłoszeń hotelu:* Nie wolno przetrzymywać zarządu hotelu.
- *Napis na japońskim dworcu kolejowym:* Do toalet – proszę wrócić w kierunku swojego tyłu.
- *Tamże na przycisku spłuczki w toalecie:* Naciśniesz, kobieto, ten przycisk przed wyjściem.
- *W toalecie publicznej w Hong Kongu:* Aby zachować toaletę w czystości, prosimy załatwiać się do kosza.
- *W windzie w Tajlandii:* NIE UŻYWAĆ WINDY W CZASIE WZNIECANIA POŻARU.
- *Z toalety w chińskiej restauracji:* Pracownik jest zobowiązany umyć państwa ręce po każdym użyciu.

Dziwne refleksje internautów

- Nie istnieje żaden powód, aby alfabet był ułożony właśnie w tej kolejności.
- Nigdy nie doświadczyliśmy teraźniejszości. Nasze mózgi potrzebują czasu na tworzenie tego, co się wokół nas dzieje, więc ciągle doświadczamy przeszłości.
- Między twoimi ustami a odbytem ciągnie się nieprzerwany tunel.
- Wszystko, co kiedykolwiek przeczytałeś po polsku, to te same 32 litery ułożone w różnych kombinacjach.
- Jeśli osoba jest głucha od urodzenia, to w jakim języku są jej myśli?
- Twój żołądek zawsze jest wypełniony ciepłymi wymiocinami!
- Jeśli podróże w czasie będą kiedykolwiek możliwe, to podróże w czasie już są możliwe.

Przepisy drogowe

- Na Florydzie na deskorolce poruszać się mogą jedynie osoby posiadające prawo jazdy.
- W miejscowości Quintman w stanie Georgia kurczaki, które samodzielnie przechodzą przez jezdnię, łamią prawo.
- W Newadzie nielegalna jest jazda wielbłądem po autostradzie.
- W Pensylwanii, by ograniczyć liczbę ofiar wypadków, kierowca jadący nocą po polnych drogach ma obowiązek zatrzymać się, wystrzelić w niebo racę sygnalizacyjną, odczekać 10 minut i dopiero wtedy może dalej jechać. Niestety, musi tak robić po przejechaniu każdej mili, przez całą swoją podróż. Przynajmniej teoretycznie.
- W Kalifornii niezgodne z prawem jest strzelanie z jadącego pojazdu – no, chyba że celem jest wieloryb.
- W stanie Massachusetts prawo zabrania kierowcom taksówek (kiedy są w pracy) uprawiać seks na przedniej kanapie. W tym samym stanie, w miejscowości Milford nikt tego nie może bezkarnie stwierdzić, gdyż właśnie tam zaglądanie przez okna samochodu jest nielegalne.
- W stanie Texas nie wolno jeździć bez wycieraczek przedniej szyby. Szyby wcale nie musisz mieć, ale za brak wycieraczek – mandacik.
- W Massachusetts można zostać ukaranym za przewożenie goryla na tylnym siedzeniu pojazdu.
- W Whitehall (Montana) nie wolno jeździć samochodem z kilofem przymocowanym do kół.
- W Alabamie nie wolno prowadzić samochodu z przepaską na oczach ani z zamkniętymi oczami – mrugając, narażamy się więc na poważne nieprzyjemności.
- Na Alasce nie wolno transportować psa na dachu pojazdu.
- W Arkansas po godzinie 21 nie wolno używać sygnału dźwiękowego w miejscach, gdzie serwowane są gorące napoje lub kanapki.
- W San Francisco nie wolno wycierać samochodu zużytą bielizną (np. starymi majtkami).
- W Kalifornii samochody jadące bez kierowcy i pasażerów nie mogą przekraczać 100 km/h – ciekawe, kto zostanie ukarany?
- W Connecticut wozy strażackie – przynajmniej zgodnie z prawem – nie mogą jeździć szybciej niż 40 km/h, nawet jeśli spieszą się do pożaru. Wcale nie lepiej jest chociażby w Luizjanie. Tam, jadąc do pożaru, strażacy zobowiązani są zatrzymywać wóz na czerwonym świetle.
- W Kentucky dużą wagę przykładają do tego, by nie rozpraszać skupionych na prowadzeniu pojazdu kierowców. Surową karą grozi kobiecie, która wyjdzie na drogę w stroju kąpielowym. Nieprzyjemności uniknie jednak niewiasta, która waży mniej niż 45 kg lub więcej niż 100 kg i znajduje się w towarzystwie dwóch policjantów.
- W Idaho jeśli policjant przyłapie nas na uprawianiu seksu w samochodzie, jego obowiązkiem jest zapukać w szybę, odczekać trzy minuty i dopiero po ich upływie dokonać zatrzymania.
- W mieście Tremonton (Utah) żadna kobieta nie może uprawiać seksu w czasie jazdy karetką. W przypadku złamania zakazu imię i nazwisko kobiety jest publikowane na łamach lokalnej prasy. Mężczyzna nie ponosi żadnych konsekwencji.

Błażej Wiśniewski

Dzwon z Kościoła Świętej Jadwigi budził mieszkańców bydgoskiego Wzgórza Wolności. Wszyscy wylewaliśmy się z blokowisk na smutne poniedziałkowe przystanki, a stamtąd odjeżdżaliśmy ku swojemu szaremu bankructwu. To właśnie w taki dzień pojawiła się ona: wysoka i smukła, o spojrzeniu tak przenikliwym i pełnym ukrytych treści, że mało kto potrafił je wytrzymać i nie spuścić wzroku. Pocieszycielska Żyrafa, bo tak nazwali ją mieszkańcy osiedla, zabawiała dowcipną konwersacją i wlewała nadzieję w serca najsmutniejszych jednostek. Była niezwykle bezpośrednia i znała nas wszystkich z imienia i nazwiska. Przez krótki czas prowadziła na naszym osiedlu sklep warzywny z całą swoją rodziną. To właśnie tam znajdowało się intelektualne centrum osiedla, gdzie mieszkańcy zrzucali ponure maski i potrafili przekomarzać się z dowcipem, kupując ziemniaki na obiad. Stojąc na przystanku, w zimny poniedziałkowy poranek, zauważyłem, że nie wszyscy ją znali. Nowo przyjezdni! Podejrzewali, że to może kontroler biletów w przebraniu. A to nie był żaden kontroler. Żyrafa to była. Pocieszała ludzi w drodze do pracy.

OCZOM NIE WIERZĘ...

MOŻNA CHODZIĆ WOKÓŁ, TYLKO SCHODZĄC PO SCHODACH?

Chwila refleksji

Urodziliśmy się:
– za późno, żeby odkrywać świat,
– za wcześnie, żeby podbijać kosmos,
– w sam raz, żeby łapać Pokémony.

Wykorzystano materiały z serwisów www.joemonster.org, www.bash.org.pl, www.9gag.com, www.mistrzowie.org, www.demotywatory.pl, www.kwejk.pl, www.piekielni.pl, pmg.soup.io, nonsensopedia.wikia.com, teksty.jeja.pl, theoatmeal.com, www.bezuzyteczna.pl... i wielu, wielu innych. Dzienks!

Nowe iPhone'y

Podczas jednej z najważniejszych tegorocznych konferencji Apple pokazało między innymi dwa nowe smartfony, 7 i 7 Plus. Oba dostały wodoodporne obudowy zgodne z IP67, ale podobnie jak u konkurencji, zalania gwarancja nie obejmuje. Mają też nowe aparaty foto. Matryca to mało imponujące 12 Mpix, za to obiektyw ma jasność 1,8 i optyczną stabilizację. Większy model dostał także drugi aparat główny, z obiektywem tele, dzięki czemu możliwe będzie uzyskanie rozmytego tła, ostrość ustawiać się będzie po zrobieniu zdjęcia, a do tego dostępny będzie zoom. Znaczy – takie są plany, bo funkcje te mają zostać dodane do końca roku.

Nowy jest także aparat do selfie (wspólny dla obu modeli), który dostał matrycę 7 Mpix, lepiej działającego flasha ekranowego (potrafi błysnąć, doświetlając twarz) i stabilizację (niestety nie ma mowy o optycznej). Sama matryca nadal wykonana jest w technologii IPS i ma identyczną rozdzielczość oraz przekątną jak u poprzedników (czyli HD w modelu 7 i Full HD w 7 Plus). Z kolei znajdujący się poniżej ekranu przycisk Home, kryjący również czytnik linii papilarnych, nie będzie się już przyciskał, choć dzięki nowemu silniczkowi do wibracji nikt braku kliknięcia nie zauważy. A jak zauważy, to zmieni sobie na inny, bo mają być konfigurowalne.

Wewnątrz iPhone'ów 7 siedzi nowy procesor, A10. Po raz pierwszy mobilne CPU Apple'a ma cztery rdzenie: dwa wydajne i dwa energooszczędne, dzięki czemu czas działania powinien być o godzinę dłuższy niż u poprzedników. Jeśli chodzi o RAM, najpewniej mają go po 2 GB, brak w każdym razie oficjalnego potwierdzenia, że Plus ma 3 GB, co podejrzewano przed premierą. Za to przybyło flasha: najtańsza wersja dostanie 32 GB, średnia 128 GB, a topowa 256 GB.

Najważniejszą zmianą jest jednak wywalenie złącza mini-jack. Apple nazywa to „odwagą", inni – skokiem na kasę lub głupotą. W zestawie jest jednak przejściówka Lightning – mini-jack (jak zgubisz, nowa kosztuje 9 $) oraz dokanałowe słuchawki Lightning (jak się rozwalą, nowe kupisz za 29 $). Podczas konferencji pokazano także pierwsze słuchawki bezprzewodowe Apple, które grają tak jak przewodowe, ale mają baterię na pięć godzin, ładują się bezprzewodowo w specjalnym etui z wbudowanym powerbankiem, działają tylko z nowymi urządzeniami Apple i kosztują 149 $.

Same telefony w Polsce będą natomiast kosztowały od 3350 zł za 7 z 32 GB flasha lub 3950 zł za 7 Plus z 32 GB, przy czym trafią do nas w drugim rzucie, który rozpocznie się 23 września – przy czym data ta określa początek przedsprzedaży, o dacie sprzedaży na razie cicho. W krajach pierwszego sortu Siódemki dostępne są w sprzedaży od 16 września, przedsprzedaż rozpoczęła się 9 września.

www.apple.com

Premiera PlayStation 4 Slim i PlayStation 4 Pro

W skrócie: potwierdziły się wcześniejsze przecieki, jeśli chodzi o wydajność PS4 Neo. Nowa konsola (oficjalnie znana już jako Pro) ma dwukrotnie wydajniejsze GPU, ale identyczne CPU. Co w praktyce oznacza tyle, że choć będzie potrafiła wyświetlać gry w rozdzielczości 4K (multimedia też, ale tylko streamowane, napęd Blu-ray nie jest bowiem zgodny z UHD), mocy obliczeniowej wystarczy jej – przy zachowaniu takiej liczby szczegółów jak na zwykłej PS4 – na 1080p/60 lub 1440p/30. Pro nadal będzie jednak miało 8 GB RAM-u, nie dziwi więc, że wszystkie tytuły z tej konsoli mają działać także na zwykłej PS4 (i vice versa). Nie należy też oczekiwać znacznie lepszego wyglądu, bo Pro – ze względu na te 8 GB – nie dostanie przecież np. lepszych tekstur.

Zwykła PS4 doczekała się z kolei odświeżonej wersji Slim, wycenionej na 300 euro – czyli tyle, ile jeszcze przed chwilą kosztowała poprzedniczka. A wracając do Pro: konsola ta dostanie moduł Wi-Fi zgodny z ac oraz HDD o pojemności 1 TB, do sprzedaży trafi 10 listopada w cenie 399 euro, czyli identycznej jak w momencie premiery zwykła PS4. Niepokoi tylko potencjalnie duże zapotrzebowanie na energię, które według oficjalnej specyfikacji wyniesie nawet 310 W. To sporo więcej niż znacznie mocniejsze gamingowe notebooki, które mają przecież jeszcze wbudowany ekran, ale może dotyczy to specyficznych zastosowań, na przykład uwzględnia podłączone gogle PSVR.

Co ciekawe, dzięki aktualizacji wszystkie PlayStation 4 (łącznie z tymi najzwyklejszymi) będą mogły wyświetlać obraz HDR, czyli to, co w całym tym szale na 4K najważniejsze. Dla przypomnienia: zwykły Xbox One tego nie potrafi, potrzebny jest model S, który dodatkowo – w przeciwieństwie do PS4 Pro – potrafi również odtwarzać płyty Blu-ray 4K UHD.

I jeszcze jedno. Całe to Pro można podsumować jednym zdaniem: w końcu dzięki konsolom 4K będziemy mogli grać w rozdzielczości Full HD przy 60 fps-ach. Też dobrze.

www.playstation.com

Nowe na rynku

Cooler Master MasterMouse Pro L

Mysz zaprojektowana z myślą o początkujących, którzy nie są jeszcze pewni, czy wolą chwyt typu palm, claw czy fingertip. Jej kształt jest ponoć zgodny ze wszystkimi trzema. Do tego ma dobry sensor optyczny (do 12 000 dpi), programowalne przyciski i podświetlanie RGB.

Cena: 230 zł
www.coolermaster.com

Razer Ornata

Wygląda jak high-endowa klawiatura mechaniczna z podświetleniem. Klika nawet bardziej, bo dwa razy na jedno naciśnięcie. Ale Razer Ornata to model z membraną, dzięki czemu udało się w nim zamontować klawisze o niższej wysokości niż w gamingowych „mechanikach".

Cena: 90 euro wersja zielona, 110 euro RGB
www.razerzone.com

Kruger&Matz Library

Czytnik e-booków z e-papierowym ekranem, 8 GB wbudowanej pamięci flash oraz akumulatorem wystarczającym, by 8 tysięcy razy przewrócić wirtualne stronice (do czego służą fizyczne przyciski). W zestawie z urządzeniem dostaje się także 1000 książek.

Cena: 300 zł
www.krugermatz.eu

Ravcore Hybrid

W klawiaturze połączono membrany, wykorzystane w większości klawiszy, oraz mechaniczne przełączniki Kailh Blue, które odpowiadają za QWER ASDF i kursory. Do tego rejestruje aż 19 naciśnięć naraz, ma też wielokolorowe podświetlanie i gwarancję door-to-door.

Cena: 210 zł
www.ravcore.com

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wysłania magazynu do druku.

Dwa nowe GeForce'y

Nvidia po cichu wprowadziła na rynek GeForce'a GTX 1060 z 3 GB pamięci, który przez cięcia w GPU jest o 5-10% wolniejszy od wersji 6 GB, za to powinien kosztować około 1000 zł. Niedługo na rynek trafi zaś GTX 1050, który powinien odpowiadać GTX-owi 960 4 GB.

www.nvidia.com

Wydajności nowych CPU AMD

ZEN-y mają trafić do sprzedaży najwcześniej na początku 2017, ale pojawiły się już wyniki testów próbek inżynieryjnych. Jedna z nich zapewniła w Ashes of the Singularity więcej fps-ów niż Core i5-4670K, inna z kolei pokonała i7-6900K w programie Blender.

www.amd.com

Premiera nowej generacji CPU Intela

Jako pierwsze modele serii 7000 zaprezentowane zostały te energooszczędne. Główny nacisk położono w nich na streaming w 4K, dla graczy zmiana generacji na razie ma minimalne znaczenie. Zmienić się to może pod koniec roku, gdy pokazane zostaną normalne CPU.

www.intel.com

Gorący Note 7

To była jedna z najważniejszych premier roku i jeden z najciekawszych smartfonów. Do tego pokazano go przed iPhone'em 7, więc mógł odebrać Apple nieco klientów. Tyle że Note 7 coraz większy rozgłos zyskuje nie dzięki swojej szybkości czy piórku, tylko baterii. Ta podczas ładowania może się zapalić. Na świecie było już przynajmniej 35 takich przypadków, a ich efektem jest ogólnoświatowa akcja wymiany egzemplarzy na nowe. I zalecenie, by tych jeszcze niewymienionych pod żadnym pozorem nie ładować bez nadzoru. I najlepiej nie brać ani do samochodu (jest już pierwszy przypadek spalenia), ani do samolotu (zabrania tego co najmniej jedna linia, a być może skończy się na ogólnym zakazie). Koszty samej wymiany na razie oszacowano na 1 miliard dolarów, ale wizerunkowy może być znacznie większy.

www.samsung.com

Klawiatura dla smartfona

Roccat Skeltr to klawiatura gamingowa i mobilna w jednym. Znaczy: została zaprojektowana z myślą o fragowaniu i rajdowaniu, ale ma także wbudowany moduł Bluetooth oraz miejsce do postawienia smartfona lub tabletu. I dedykowane przyciski, pozwalające przełączać się między pecetem a urządzeniem mobilnym oraz odbierać rozmowy. Bonus to dedykowana aplikacja, która umożliwia monitorowanie i sterowanie kompem z ekranu dotykowego, ale działa ona także bez Skeltra. Cena: 180 euro, czyli prawie 800 zł.

www.roccat.org

Gadżet numeru

Notatnik z Windowsem

Albo Androidem, bo Lenovo Yoga Book dostępny będzie w dwóch wersjach. W obu mamy do czynienia z notebookiem z ekranem Full HD o przekątnej 10,1", który zamiast klawiatury ma wielką dotykową płytkę. Wprawdzie mogą być na niej wyświetlane klawisze, ale równie dobrze da się ją wykorzystać do tworzenia odręcznych notatek długopisem na zwykłym papierze (specjalne piórko będzie też w zestawie). Za wydajność odpowiada czterordzeniowy Atom x5 z 4 GB RAM-u i 64 GB flasha, więc demon wydajności to nie będzie, ale za to bateria ma wystarczyć na 13 godzin, a waga wynosi zaledwie 690 g. Cena wersji z Windowsem to 2150 zł, z Androidem – 1950 zł. Premiera? W najbliższych tygodniach.

www.lenovo.com

GTX 1070 naj...

Według najnowszych wyników Steam Hardware Survey choć nadal najpopularniejsze GPU to GeForce GTX 970, najszybciej obecnie wśród graczy przybywa GeForce'ów GTX 1070. Kolejne miejsca zajmują GTX 1060, GTX 960M, GTX 1080, a pierwszą piątkę zamyka GTX 950. Niepokojący jest brak na liście Radeonów RX, ale chcielibyśmy wierzyć, że to problem z ich rozpoznaniem, a nie brakiem chętnych na kupno.

www.steampowered.com

JBL Grip 200

Słuchawki zaprojektowane wspólnie ze sportowcami, które dzięki unikalnej konstrukcji Twistlock na pewno nie wypadną z ucha. Do tego są odporne na pot i trudy codziennego użytkowania, mają przetworniki 15 mm oraz pilota z mikrofonem.

Cena: 130 zł

www.jbl.com.pl

Sound BlasterX Katana

To w sumie aż pięć głośników: dwa średniotonowe, dwa wysokotonowe i subwoofer o mocy 75 W (RMS). Mają wielordzeniowy procesor DSP o częstotliwości próbkowania 24-bit/96 kHz, Bluetooth, dekoder Dolby Digital 5.1, podświetlenie Aurora Reactive.

Cena: 1300 zł

www.creative.pl

Sony Walkman NW-WM1A

Model ten ma rozpocząć triumfalny powrót marki Walkman na salony. Dotykowy ekran, odtwarza pliki hi-res i do tego jest dostępny w dwóch wersjach: zwykłej czarnej oraz złotej. Do tego można dokupić dedykowane słuchawki, za... 2300 $. Se io.

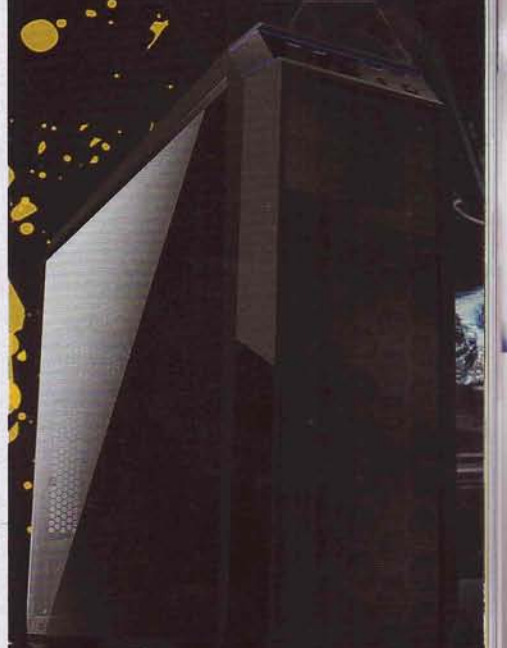
Cena: 1200 $ (czarny), 3200 $ (złoty)

www.sony.com

REKLAMA

CHIEFTEC

KICK-STARTS NEW A NEW GAMING ERA GP-01B



2 szyny LED ktore świecą w 8 różnych

100% organizacja kabli
karty graficzne do 430mm
regulator prędkości wentylatora

Szukaj nas u dystrybutorów:

AB: www.ab.pl
ABCDATA: www.abcdata.com.pl
Action: www.action.pl
Komputronik: www.komputronik.pl
email: andreas@chieftec.eu

www.chieftec.pl

REKLAMA

Logitech dla początkujących
Firma zaprezentowała nową serię urządzeń dla graczy, Prodigy. W założeniu mają one wykorzystywać najnowsze technologie, ale bez straszenia ceną. W pierwszym rzucie pokazano dwie myszy G403 (przewodową i bez, za 309 i 519 zł), klawiaturę G213 (349 zł) oraz słuchawki G231 (259 zł).
www.logitech.pl

PlayStation Now na PC
Co oznacza, że nie trzeba już będzie kupować sprzętu Sony, by zagrać na przykład w Uncharted i God of War. No, poza padem (z PS4 lub PS3). Za to trzeba niestety pogodzić się z abonamentem (prawie 100 zł miesięcznie), choć dostępny będzie darmowy tygodniowy okres próbny.
www.playstation.com

Nowi gracze VR
Według ostatniej Steam Hardware Survey liczba graczy z gogglami VR nie przekracza 0,3% (0,18% to Vive, 0,1% Oculus Rift), ale i tak wchodzą w to coraz to nowe firmy. Ostatnimi są Intel (ale pokazał tylko prototyp) oraz Qualcomm, który twierdzi, że jego mobilne chipy wystarczą do VR.
www.intel.com | www.qualcomm.com

Będą lepsze baterie!
Już w przyszłym roku założona w 2012 przez naukowców z MIT firma SolidEnergy pokaże nowe akumulatory, które mają oferować dwukrotnie większą pojemność niż zwykłe litowo-jonowe. I nie chodzi o prototypy, bo te już są gotowe, tylko egzemplarze produkowane masowo. Chcemy!
www.solidenergysystems.com

Monstrum!

Acer Predator 21X ma ekran o przekątnej 21 cali. O rozdzielczości 2560 x 1080, a więc ultrapanoramiczny. I jeszcze do tego zakrzywiony, z technologią G-Sync. Oraz dwie karty GeForce GTX 1080 i najpewniej Core i7-7700K. Ma również mechaniczną klawiaturę z podświetleniem RGB, audio 4.2 i system chłodzenia z 5 wentylatorami. Daty premiery nie zdradzono, ale procesor pojawi się na rynku dopiero na początku 2017. A cena? Powyżej 5000 $.
www.acer.com

Nintendo NX

Pojawiły się kolejne przecieki dotyczące nowej konsoli Nintendo:
- gry na pewno będą na kartridżach,
- ekran ma mieć przekątną 6,2" i rozdzielczość HD,
- konsola ma mieć 32 GB pamięci wewnętrznej (flash) i czytnik kart SD,
- wymiary w trybie mobilnym to 281 x 92 x 25 mm,
- boczne panele będą odłączane, mają mieć 92 mm,
- gry nie będą miały blokady regionalnej,
- wydajność będzie gorsza niż XBO (najpewniej odpowiadać za nią ma chip Nvidia Tegra, ale nie ma pewności, czy nowy, czy znany z Nvidia Shield).

I jeszcze jedno – ta grafika (najpewniej) z rzeczywistością za wiele wspólnego nie ma, bo na innych szkicach konsola jest kwadratowa, ale całość wygląda mimo wszystko bardzo sensownie.
www.nintendo.com

Android 7

Szczęśliwcy z ostatnimi Nexusami mogą już używać najnowszej wersji Androida o nazwie kodowej Nougat. Najważniejsza zmiana to lepszy system aktualizacji, który powinien ułatwić instalowanie poprawek związanych z bezpieczeństwem, a także zwykłych programów. Poza tym można dzielić ekran między dwie aplikacje (działa gorzej niż np. w Samsungach), nowy system powiadomień oraz tryb oszczędzania energii. Poza tym mamy wsparcie dla Vulcana, przez co lista telefonów, które dostaną upgrade do 7, drastycznie zmalała. Na razie Nougat dostępny jest na Nexusach 5X i 6P, na przełomie 2016 i 2017 powinien trafić do ostatnich topowych modeli innych producentów. Albo i nie, bo oficjalnych deklaracji na razie brak. Co wcale nie jest takie złe, bo na razie testy wydajności Siódemki są mało optymistyczne. W niektórych jest ona na tym samym urządzeniu wolniejsza niż pod 5 lub 6. I to niekiedy kilkakrotnie!
www.android.com

Kto pyta, nie błądzi

Czy moje konto zostało już zhakowane?

Ostatnio okazało się, że w rękach hakerów są dane użytkowników Dropboksa, Opery, last.fm i Brazzers, a wcześniej choćby z PlayStation Network. Zastanawiasz się, czy wśród nich są twoje? Na szczęście można to w łatwy sposób sprawdzić. Wystarczy wejść na stronę **haveibeenpwned.com** i podać swój login lub adres mailowy, a serwis sprawdzi, w których wyciekach się pojawiał. Oczywiście może się zdarzyć, że w żadnym, ale niestety bardziej prawdopodobne, że gdzieś się już jednak pojawił.

Co wtedy?

Jeśli jeszcze tego nie zrobiłeś, zmień swoje hasło w serwisie, z którego dane wyciekły. A także na wszystkich innych, w których używałeś tego samego hasła. I nie używaj go już nigdy więcej, bo na pewno trafiło do słowników stosowanych przez hakerów do włamywania się na konta. Do tego warto – jeśli jeszcze tego nie robisz – zacząć korzystać z jakiegoś dobrego programu do generowania i przechowywania haseł, np. **KeePass 2** (www.keepass.info).

Nowe LG

Pierwszy nazywa się LG 38UC99 i jest jak dotąd jedynym na rynku gamingowym monitorem z ekranem o przekątnej 38". Oczywiście jest ultrapanoramiczny i wygięty, a do tego jeszcze ma rozdzielczość 3840 x 1600 i jest zgodny z FreeSync. Dla zawodowców lepszy będzie jednak 34UC79G, który ma wprawdzie 34" i rozdzielczość 2560 x 1080, lecz za to częstotliwość odświeżania wynosi 144, a nie zaledwie 60 Hz (ale niestety ponownie mamy tylko FreeSynca). Cen ani dat wprowadzenia do sprzedaży jeszcze nie zdradzono.
www.lg.com

Mobilne

Bitly
Tak, dobrze widzicie, to aplikacja do skracania linków w internecie. Z poziomu programu można nie tylko szybko i w bardzo prosty sposób skrócić zbyt długie łącze, ale i potem śledzić aktywność związaną ze stworzonym przez siebie skrótem, podglądając liczbę odwiedzin, lokalizację odwiedzających i źródło, jeśli tylko jest dostępne.
Platformy: Android, iOS
Cena: darmowe

Google Arts & Culture
Edukacyjna aplikacja, która pomoże ogarnąć szeroko pojmowaną kulturę. To hub podzielony na trzy działy: sztuka, historia i cuda świata. Dzięki aplikacji poczytamy interesujące artykuły, zwiedzimy wirtualnie najciekawsze muzea i zapoznamy się z terminami, które wypada znać. Obowiązkowe dla chcących odkrywać świat!
Platformy: Android, iOS
Cena: darmowe

Unclouded
Ciekawa aplikacja, która pozwala z jednego miejsca zarządzać posiadanymi chmurami. Program obsługuje najpopularniejsze usługi, z jednego miejsca można przeglądać, co i gdzie zajmuje najwięcej miejsca, wyświetlać pliki wg rodzaju, wyszukiwać duplikaty czy ostatnio modyfikowane. W darmowej wersji obsługuje do dwóch kont.
Platformy: Android, iOS
Cena: darmowe

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wystania magazynu do druku.

msi®

1st VR READY

WKROCZ Z NAMI DO NOWEJ RZECZYWISTOŚCI

GAMING G SERIES

GS63VR Stealth Pro

GT83VR Titan SLI

NOTEBOOKI MSI GAMING

Z NAJNOWSZYMI KARTAMI GRAFICZNYMI NVIDIA SERII 1000
40%+ WZROST WYDAJNOŚCI*

PROCESOR INTEL® CORE™ i7	WINDOWS 10 HOME / WINDOWS 10 PRO (OPTIONAL)
GEFORCE® GTX 1080 / GTX 1070 / GTX 1060	VR READY	120HZ 5MS DISPLAY (OPTIONAL)
COOLER BOOST TITAN	MECHANICAL BACKLIT KEYBOARD	CHERRY MX SWITCH
DRAGON CENTER	X BOOST	STEELSERIES ENGINE 3	NAHIMIC 2	WTFAST

intel CORE i7 inside

Intel Inside®. Intel zapewnia nadzwyczajną wydajność

Już od 7999 zł

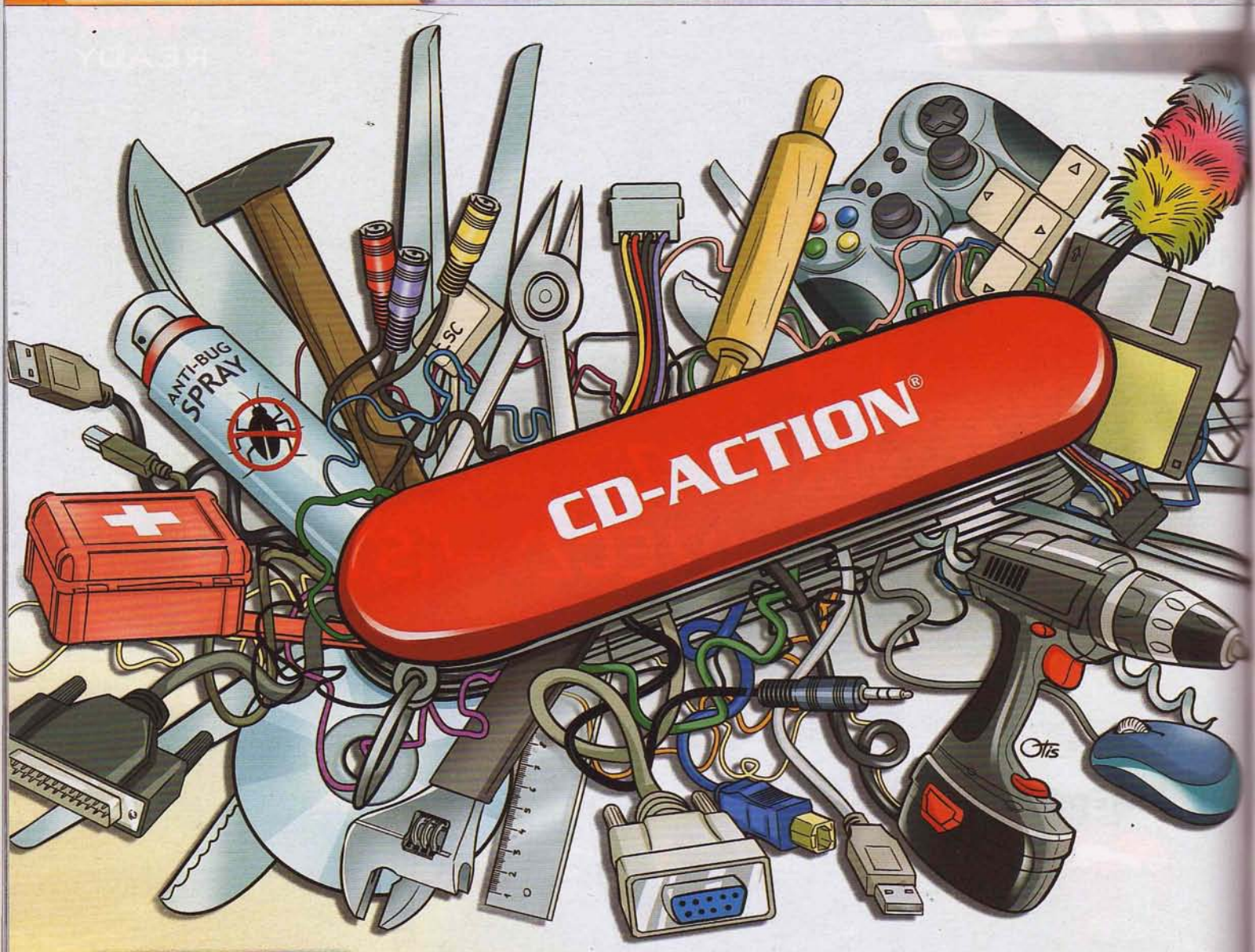
GDZIE KUPIĆ?

X-KOM Komputronik XTREEM

*Wydajność może być inna przy różnych konfiguracjach. Cechy produktów i specyfikacja zależą od modelu

Intel, the Intel Logo, Intel Inside, Intel Core, and Core Inside are trademarks of Intel Corporation in the U.S. and/or other countries.

promocje.msi.com



MEGAPORADNIK

Narzędziownik

Poświęcił miesiąc na testowanie: **AI**

Największą zaletą pecetów – oczywiście poza grami – jest mnogość programów. Problemem jest co najwyżej znalezienie tych najlepszych, czym zajmiemy się na stronach niniejszego poradnika. Zaczniemy go jednak od usuwania śmieci. Oraz PUP-ów.

PUP to angielski skrót od „potencjalnie niechciany program". Często to jednak zdecydowanie zagodne określenie na **soft, który po zainstalowaniu np. zmienia stronę startową w przeglądarce i domyślną wyszukiwarkę**, a do tego zaczyna wyświetlać własne reklamy, strasząc ogromną liczbą „problemów", które magicznie znikną, gdy tylko zainstalujesz specjalny program do optymalizacji. Za 50 euro. Co gorsza, o ile przed wirusami i trojanami chroni oprogramowanie antywirusowe, PUP-y ma ono w... pupie.

W jeszcze gorszej sytuacji znajdują się osoby, które kupują gotowe pecety dużych zagranicznych producentów (rodzimi takich cyrków zazwyczaj nie robią). Standardem jest fabryczne instalowanie nie tylko sterowników (co się chwali), ale także mniej lub bardziej testowych wersji programów, które do szczęścia wcale potrzebne nie są. Nie mówiąc już o linkach do dziwnych sklepów z aplikacjami. Choć i tak szczytem wszystkiego są antywirusy, które uważają, że problemem jest Steam – w maszynie na wskroś gamingowej! I jeszcze tak obciążają procesor, że o kilkanaście procent spada liczba fps-ów. Żeby nie było – nie jest to niestety sytuacja teoretyczna, a standard, z którym często mamy do czynienia podczas testów notebooków (czytaj: jeśli masz pakiet Norton lub McAfee, wielkie porządki zacznij właśnie od nich).

Najpierw śmieci

Dlatego zanim jeszcze zaczniesz cokolwiek na nowym komputerze instalować, **na początek pozbądź się z niego śmieci**. W idealnym świecie wystarczyłoby uruchomić darmowy PC Decrapifier, ale niestety choć jego twórcy wiele obiecują, w praktyce działa on obecnie tak sobie, na wiele programów przymykając oczy (dlatego podajemy samą nazwę jako ostrzeżenie, nie znajdzie go natomiast na naszej płycie).

Programy narzędziowe, które warto mieć – zrób porządek w swoim systemie!

NIE WSZYSTKIE PUP-Y SĄ DO PUPY

Do tej kategorii zalicza się także soft, który w innych warunkach można by przywitać z otwartymi ramionami. Co innego jednak, jeśli takiego na przykład Google Chrome instalujesz z własnej nieprzymuszonej woli (w końcu to całkiem niezła przeglądarka, choć niekoniecznie najlepsza), a co innego, jeśli świadomie z niego zrezygnowałeś, a mimo to nagle się na twoim dysku znalazł i razem z ikonkami prowadzącymi do Google Docs zaśmieca ci pulpit, a do tego jeszcze wydłuża start komputera.

Problem w końcu zauważył jednak Microsoft i w ostatniej dużej aktualizacji Windowsa 10 (Anniversary Update) wprowadził opcję reinstalacji czystej wersji systemu. Oczywiście nadal dostępna jest także opcja „Resetuj ustawienia komputera do stanu początkowego", która zachowuje programy dostarczone przez producenta sprzętu – ale jeśli masz je gdzieś, wreszcie możesz się ich w prosty sposób pozbyć. Wystarczy wejść na bit.ly/2bZdl0x, pobrać darmowe narzędzie Microsoftu o nazwie **RefreshWindowsTool** i postępować zgodnie z instrukcjami.

Ale uwaga – jeśli wraz z komputerem otrzymałeś programy, z których jednak chcesz korzystać (np. roczną licencję Office 365 Personal), a nie masz do nich osobnych numerów seryjnych, przed resetem przeprowadź aktywację i przypisz je do swojego konta. Inaczej musisz się liczyć z faktem, że licencja przepadnie. Poza tym przed czyszczeniem komputera na wszelki wypadek ściągnij ze strony producenta notebooka lub płyty głównej sterowniki do kart sieciowych i zachowaj je na pendrivie, by w razie problemów móc je zainstalować ręcznie. O ile niedziałająca z pełną wydajnością karta graficzna to jeszcze nie tragedia, bo problem da się rozwiązać korzystając z internetu, to na brak sieci pomoże tylko inny komputer, który taki dostęp ma.

A co jeśli przywrócenie komputera do stanu dziewiczego nie wchodzi w grę, bo na przykład wcale nie jest to nowa maszyna i wcale nie chcesz się wszystkiego z niej pozbywać? Zostaje wyjście nieco bardziej pracochłonne, ale teoretycznie równie skuteczne – czyli ręczne odinstalowanie niepotrzebnych programów przy pomocy narzędzia **Revo Uninstaller** (znajdziesz je na drugiej płycie DVD w zakładce System). Jeśli problemy sprawia tylko parę programów, będzie to zresztą sposób znacznie szybszy, choć mimo wszystko mniej pewny niż zainstalowanie systemu od zera przy wykorzystaniu oryginalnej wersji instalacyjnej Windowsa przygotowanej przez Microsoft (pierwsze, co robi RefreshWindowsTool, to właśnie jej pobranie).

Potem sterowniki

W przypadku w miarę nowego sprzętu i Windowsa 10 problem sterowników w większości przypadków nie istnieje – zainstalują się automatycznie. Nie zawsze będą to wprawdzie najnowsze wersje, ale ma to znaczenie tylko w przypadku kart graficznych. Z nimi można zaś sobie poradzić, pobierając instalatory z nvidia.com lub amd.com. W przypadku bardziej zaawansowanych konfiguracji warto jednak wejść na stronę producenta notebooka lub płyty głównej i ściągnąć instalatory ręcznie. Wielu producentów oferuje wprawdzie narzędzia robiące to automatycznie, ale zdarzały się już problemy z bezpieczeństwem takich rozwiązań (czytaj: miały luki umożliwiające hakerom przejęcie kontroli nad komputerem), a do tego mogą one zainstalować także PUP-y, których przecież chcemy się pozbyć.

Referencyjne wersje sterowników oferują na swoich stronach także producenci konkretnych chipów (np. Intel w przypadku kart sieciowych). Często mają one wyższe numerki niż te na stronach producentów płyt głównych. Ale jeśli z danym komponentem nie ma problemu, lepiej zostawić go w spokoju, chyba że niestraszna ci walka z ewentualnymi konfliktami. Zwłaszcza w przypadku notebooków, które częściej mogą sprawiać problemy.

Ostatnia sprawa to uniwersalny soft automatycznie wyszukujący nowsze wersje sterowników. W większości jest już płatny (choć są wyjątki, np. umieszczony na płycie **SnailDriver**), ale lepiej podchodzić do ich zaleceń z dystansem. Teoretycznie nawet jeśli się pomylą, zamiana dobrego sterownika na zły nie powinna być możliwa. Ale jeśli jakimś trafem się to uda, w najlepszym razie skończy się na cofnięciu do ostatniego Punktu przywracania, choć zdarzały się już przypadki błędów, które na tyle skutecznie rozwalały system, że dla normalnych ludzi najszybszym wyjściem była reinstalacja Windowsa... Stąd też zresztą najlepiej sterowniki większości urządzeń – o ile wszystko działa – zostawić w spokoju, a aktualizować tylko te od karty graficznej, które jako jedyne mają przełożenie na liczbę fps-ów.

A na koniec płyta i Ninite

Gdy problem śmieci i sterowników mamy już za sobą, pora na instalację nowych programów. Polecamy zacząć od lektury kolejnych stron tego poradnika i stworzenia listy. Jeśli masz szybki internet, warto na niej także zaznaczyć te pozycje, które są dostępne w serwisie Ninite (o którym więcej w ramce „Skąd brać programy?"), dzięki czemu kilkoma kliknięciami wszystkie je pobierzesz i automatycznie zainstalujesz. To szybszy sposób niż korzystanie z oficjalnych stron twórców – a jeśli programów jest więcej i do tego masz szybkie łącze, nawet od płyty DVD.

Większość aplikacji opisywanych przez nas na kolejnych stronach (poza pakietami Microsoft Office) znajduje się oczywiście także na drugiej płycie DVD. Zostały one sprawdzone programami antywirusowymi, a bez dostępu do internetu żaden nie poczęstuje was PUP-em.

I to tyle, jeśli chodzi o teorię, teraz pora na praktykę, czyli aplikacje (w większości darmowe), które sprawią, że nawet goły pecet w kilka minut zmieni się w uzbrojoną po porty USB bestię, gotową również na największe wyzwania.

Legenda:

- **Oznaczenie minimalnej wersji systemu Windows, która jest niezbędna, by dany program zadziałał.**
- **Dostępność polskiej wersji językowej (jeśli nie jest wbudowana, podajemy opis, jak ją doinstalować).**
- **Uwaga przy instalacji, bo program będzie próbował doinstalować PUP-y (w opisie podajemy jakie, ale może się to niestety zmienić).**
- **Program jest zawarty na drugiej płycie DVD dołączonej do tego numeru CD-Action.**
- **Pojawia się przy programach, które można zainstalować, korzystając z serwisu Ninite.com.**

SKĄD BRAĆ PROGRAMY?

Jeśli są opisane w niniejszym poradniku, to najprościej z dołączonej płyty DVD. W sumie to ponad 90 pozycji podzielonych na kategorie Praca, Nauka, Multimedia, Internet, Bezpieczeństwo i System. Na drugiej płycie DVD znalazły się też – w zakładce Testy – trzy wersje 3DMarka: najnowsza, która nazywa się po prostu 3DMark, a także dwie poprzednie, czyli 11 oraz Vantage. Z polecanych aplikacji brak tylko płatnych Microsoft Office 2013 oraz 365, które nie mają niestety wersji testowych.

Drugi w kolejności jest serwis Ninite.com. Zawiera on bardzo pokaźny zbiór darmowego oprogramowania (choć nie pokrywa się on z zawartością DVD), a do tego pozwala kilkoma kliknięciami stworzyć program, który za jednym zamachem zainstaluje dowolną ich liczbę. I to bez żadnych dodatkowych PUP-ów. Warto z tego serwisu korzystać także przy aktualizowaniu programów, choć do tego lepiej nadaje się umieszczony na płycie DVD Secunia PSI.

A co jeśli na DVD i w serwisie Ninite.com jakiegoś programu, który mieć musisz, nie ma? Sytuacja jest niestety mniej ciekawa, bo nawet korzystanie ze stron twórców (również jeśli ci zajmują się tak poważnym biznesem jak programy antywirusowe) nie gwarantuje, że uda się pobrać instalator bez PUP-ów. Nie mówiąc już o dedykowanych serwisach z softem wszelakim, i to łącznie z polskojęzycznymi. Oczywiście nie jest to regułą: SnapFiles.com, SourceForge.net czy MajorGeeks.com są generalnie bardzo bezpieczne. Ale taka już Softpedia.com niekoniecznie – instalatory, które oferuje, są wprawdzie OK, na stronach jednak pełno także dodatkowych przycisków Download kryjących PUP-y... Jak żyć? Uruchamiając Unchecky, dokładnie czytając wszystko, co wypisuje instalator, i wybierając instalację zaawansowaną. A potem profilaktycznie uruchamiając Malwarebytes Anti-Malware.

Praca/nauka

Microsoft Office 2013 Home & Student

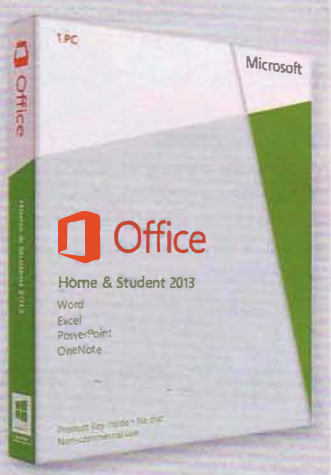
Cena: od 100 zł

Najpopularniejszy płatny pakiet biurowy. Edytor tekstu Word, arkusz kalkulacyjny Excel czy program do przygotowywania prezentacji PowerPoint to standard nie tylko w korporacjach. I trudno się temu dziwić, bo na tle konkurencji wyróżniają się one zarówno szybkością działania, jak i stabilnością czy spójnym wyglądem. W edycji domowej znajduje się też program pocztowy Outlook, ale tu już są mniejsze zachwyty, bo nie potrafi się on choćby zintegrować z kalendarzem Gmaila (da się to jednak obejść przy pomocy darmowego narzędzia Outlook Google Calendar Sync).

W sprzedaży znajdują się obecnie zarówno aktualna wersja (2016), jak i wcześniejsze, oznaczone numerkami 2013 i 2010. Koszty licencji i niewielki zakres zmian sprawiają jednak, że w większości przypadków optymalna będzie ta środkowa, którą można nabyć legalnie już za jakieś 100 zł (w przypadku 2016 ceny zaczynają się od około 500 zł).

Co więcej – zgodnie z licencją z tego pakietu może korzystać tylko jedna osoba na jednym komputerze. Jeśli używasz zarówno maszyny stacjonarnej, jak i notebooka, zostaje albo kupno dwóch takich pakietów, albo skorzystanie z Office 365, który nawet w najtańszej wersji pozwala na jednoczesne zainstalowanie na dwóch maszynach, a dodatkowo także na urządzeniach mobilnych (iOS, Android).

www.office.com



Alternatywa: jeśli masz alergię na opłaty, najpopularniejszym zamiennikiem jest LibreOffice (pl.libreoffice.org), który zajął miejsce Open Office'a jako ulubieńca fanów open source. W zastosowaniach domowych i lekkich biurowych sprawdza się równie dobrze co Microsoft Office, choć niestety brak mu tej lekkości. Do tego mimo że potrafi odczytywać i zapisywać dokumenty w formacie Office'a, ciągle jeszcze trapią go problemy ze zgodnością. Ostatnia sprawa to nieco archaiczny wygląd, choć to akurat nie dla każdego będzie wadą.

PDF Creator

Cena: darmowy

Instaluje w systemie wirtualną drukarkę, która pozwala na tworzenie plików pdf w dowolnych programach z opcją druku dokumentów. Uwagi: jeśli nie wybierzesz instalacji zaawansowanej, na dysku pojawi się też PDF Architect, program do prostej edycji plików pdf, a także Web Companion Pro (którego na pewno nie chcesz). Poza tym wersja darmowa straszy, że będzie wyświetlała reklamy, ale robi to bardzo rzadko.

www.pdfforge.org

Alternatywy: Windows 10 ma wbudowaną wirtualną drukarkę do tworzenia pdf-ów, ale ma znacznie mniejsze możliwości konfiguracyjne.

Microsoft Office 365 Personal

Cena: od 160 zł/rok

W zasadzie jest to Microsoft Office 2016, tyle że dostępny w abonamencie. Często z nowymi tabletami lub notebookami dostaje się go z roczną licencją, którą następnie trzeba już odnawiać we własnym zakresie. Opłaca się pod warunkiem, że z pakietu będziesz korzystał na dwóch komputerach i urządzeniach mobilnych, a do tego potrzebujesz jeszcze miejsca w chmurze – bo prócz samego Office'a w pakiecie jest 1 TB miejsca na pliki (a także 60 minut rozmów przez Skype'a miesięcznie).

W dużych rodzinach bardziej opłaca się wersja Home Premium, która zachowuje się jak pięć wersji Personal (kupujący dodaje po prostu kolejne adresy mailowe do swojego konta), tyle że każda z nich zadziała aż na pięciu komputerach naraz. Co ważne, ceny rocznego abonamentu zaczynają się od 300 złotych, więc wychodzi taniej niż dwie licencje Personal.

I jeszcze jedno – podobne jak w przypadku Office 2013, najlepiej kupować licencje u pośredników (np. na aukcjach internetowych), a nie bezpośrednio w Microsofcie, wyjdzie to dużo taniej.

www.office.com

Google Docs

Cena: darmowy

Jeśli nie chcesz za pakiet biurowy płacić, a do tego masz pewnie działające łącze internetowe, bardzo dobrą alternatywą do instalowanych na dysku programów biurowych są ich odpowiedniki uruchamiane w przeglądarce. Za najlepszą, zwłaszcza jeśli zależy ci na wspólnej pracy nad dokumentami wraz z innymi osobami lub ich wygodnym udostępnianiem, uważany jest Google Docs, świetnie zintegrowany z innymi usługami tej firmy. Plusem jest także możliwość sterowania z IFTTT. Uwaga: standardowo na dokumenty jest 15 GB, które są współdzielone z większością innych usług Google'a. Za dostęp do 1 TB trzeba natomiast płacić więcej niż za pełny pakiet Microsoft Office 365 Home Premium, który w sumie daje aż 5 TB na dane.

www.docs.google.com

Alternatywa: najsensowniejsze są sieciowe wersje programów Microsoftu, dostępne na stronie Office.com. Nieco gorzej nadają się do pracy grupowej, w bardziej ograniczonym stopniu współpracują z IFTTT, ale za to lepiej z tradycyjnym pakietem Microsoftu oraz pozostałymi usługami tej firmy. Za jakiś czas alternatywą będzie również Open365 (open365.io), który jest sieciowym odpowiednikiem LibreOffice, ale na razie udostępniono tylko wersję beta.

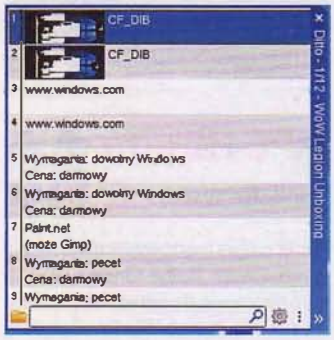
Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wysłania magazynu do druku.

Ditto

Cena: darmowy

Zwykły schowek w Windowsie może naraz przechowywać tylko jeden element, np. tekst lub grafikę. Dzięki darmowemu Ditto to ograniczenie znika, bo standardowo będzie ich aż... 500. Wbudowane wyszukiwanie ułatwia wybranie tego, na którym akurat ci będzie zależało, a do tego listę można synchronizować między różnymi komputerami. Ma wersje 32- i 64-bitowe, w tym także niewymagające instalacji, choć... mógłby wyglądać nieco ładniej.

ditto-cp.sourceforge.net

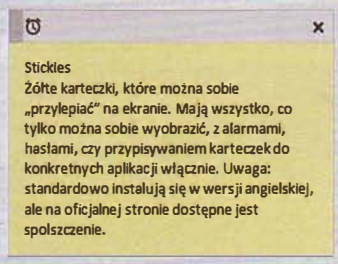


Alternatywy: 1Clipboard (1clipboard.io) umożliwia synchronizację schowka także z urządzeniami mobilnymi, choć na razie jest jeszcze w fazie beta. Z kolei CopyQ (hluk.github.io/CopyQ) jest wygodniejszy, jeśli chodzi o zachowanie skopiowanych do schowka informacji na później, pozwala bowiem choćby na ich tagowanie.

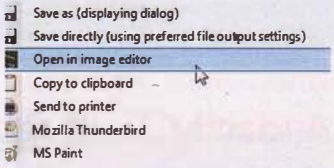
Stickies

Cena: darmowy

Żółte karteczki, które „przylepia się" na ekranie. Mają wszystko, co tylko można sobie wyobrazić: alarmy, zmianę kolorów i czcionek, hasła, a nawet przypisywanie karteczek do konkretnych aplikacji. Uwaga: standardowo instalują się w wersji angielskiej, ale na oficjalnej stronie dostępne jest spolszczenie. Uwaga 2: standardowa konfiguracja sprawi, że po zainstalowaniu nie będą działać niektóre polskie litery, bo np. Alt + S otworzy nową notatkę, można to jednak zmienić w opcjach.



www.zhornsoftware.co.uk/stickies

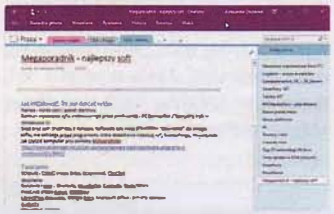


OneNote

Cena: darmowy

Notatnik do wszystkiego. Można utworzyć wiele zeszytów, a na ich wirtualnych kartach przechowywać grafikę, zdjęcia, tekst, arkusze kalkulacyjne czy fragmenty stron WWW. Da się go nawet wykorzystać w roli zaawansowanego kalkulatora, a do tego odręcznie rysować po stronach. Notatkami można się oczywiście dzielić z innymi, całkiem dobrze działa również kopiowanie tekstu ze zdjęć. Dzięki integracji z serwisem IFTTT da się go połączyć z innymi usługami/programami, ma też oczywiście wersje mobilne i online oraz synchronizację przez chmurę. Uwaga: w Windowsie 10 może być zainstalowana jego uproszczona wersja, ale lepiej ściągnąć pełną.

www.onenote.com



Greenshot

Cena: darmowy

Program do zapisywania fragmentu Pulpitu jako grafiki. Może to być na przykład okno lub jego wycinek, choć GS potrafi także „zdjąć" całą stronę z przeglądarki, nawet jeśli wymaga to jej przewijania (ale działa to tylko w IE). Efekt można potem jednym kliknięciem otworzyć w innym programie (np. Paint.net, OneNote czy Wordzie) lub skopiować do schowka.

www.getgreenshot.org

Alternatywy: wbudowane w Windowsy Narzędzie Wycinanie (uruchamia się je, wpisując „Wycinanie").

Calibre

Cena: darmowy

Kombajn do tworzenia i zarządzania e-bookami we wszystkich możliwych formatach i na dowolne urządzenia. M.in. konwertuje je na wybrany standard, a wszystko robisz praktycznie jednym kliknięciem. No, dwoma.

calibre-ebook.com

VirtualDub

Cena: darmowy

Najbardziej znany darmowy program do edycji oraz nagrywania wideo. Ostatnia wersja pochodzi sprzed dwóch lat, ale nadal bezproblemowo działa, a po zainstalowaniu K-Lite Codec Pack jest zgodna ze wszystkimi sensownymi standardami. Pracuje się na nim jednak inaczej niż w profesjonalnym oprogramowaniu do obróbki wideo, na przykład w Adobe Premiere Pro.

www.virtualdub.org

Alternatywy: Avidemux (avidemux.sourceforge.net) oferuje podobne możliwości i filozofię pracy, natomiast równie darmowemu Aidiot (sourceforge.net/projects/vidiot) bliżej jest do Adobe Premiere Pro.

Handbrake

Cena: darmowy

Narzędzie do bardzo szybkiego kodowania wideo z niemal dowolnego formatu do mp4 i mkv.

handbrake.fr

Alternatywy: równie darmowy MediaCoder (www.mediacoderhq.com) zna więcej formatów i lepiej nadaje się do przetwarzania wielu plików, ale jest bardziej skomplikowany w obsłudze i lubi robić fochy.

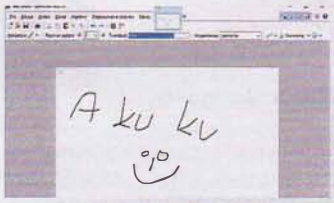
Wunderlist

Cena: darmowy

Program do tworzenia list, na przykład rzeczy do zrobienia. Można przypisywać tagi, ustawiać alarmy, dodawać pliki i dzielić się z innymi. Ma wersję na wszystkie platformy oraz online. Używamy z powodzeniem w naszej redakcji.

www.wunderlist.com

Alternatywy: Evernote (www.evernote.com) potrafi jeszcze więcej, ale wersja darmowa jest mocno ograniczona.



Paint.net

Cena: darmowy

Program do obróbki grafiki bitowej. Bardzo szybki, prosty w obsłudze i wystarczająco rozbudowany, by w większości zastosowań domowych wyręczyć Photoshopa czy GIMP-a.

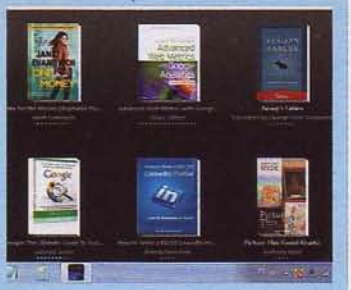
www.getpaint.net

Alternatywy: jeśli Paint.net jest za mało rozbudowany, zostaje GIMP (gimp.org), będący najlepszą darmową alternatywą dla Photoshopa.

Multimedia

Kindle

Cena: darmowy



Czytnik e-książek w formacie mobi, znanym z najpopularniejszych na rynku e-czytników Kindle. Pozycja obowiązkowa, jeśli chcesz mieć na pececie dostęp do swoich wydawnictw przechowywanych na koncie Amazonu. Pozwala również na odczyt lokalnie przechowywanych pdf-ów, ale jest w tym gorszy od dedykowanych aplikacji.

www.amazon.com

Alternatywy: Sumatra PDF (www.sumatrapdfreader.org), wbrew nazwie, rozumie także większość plików e-książek i e-komiksów, choć niestety wygląda, jak gdyby jej rozwój zatrzymał się w czasach Windowsa 98.

K-Lite Codec Pack

Cena: darmowy

Zestaw kodeków, który umożliwia odtwarzanie i nagrywanie multimediów w zdecydowanej większości formatów. Do wyboru jest kilka wersji, od instalującej kodeki niezbędne do odtwarzania (Basic), poprzez Standard, zawierający dodatkowo MPC-HC, po Full i Mega, przeznaczone dla bardziej zaawansowanych użytkowników, którzy zajmować się będą nie tylko odtwarzaniem, ale również edycją plików.

www.codecguide.com

Foxit Reader

Cena: darmowy

Darmowy, sprawnie działający (zazwyczaj szybciej od Adobe Acrobat Readera) czytnik plików pdf.

www.foxitsoftware.com

Audacity

Cena: darmowy

Najlepsze darmowe narzędzie do nagrywania, miksowania i obróbki dźwięku. Jego możliwości da się dodatkowo rozszerzyć przy pomocy wtyczek, dostępnych na stronie projektu. Jako że wykorzystuje kodeki zainstalowane w systemie, warto zainstalować go razem z K-Lite Codec Pack.

www.audacityteam.org

foobar 2000

Cena: darmowy

Odtwarzacz muzyki we wszystkich możliwych formatach, chwalony za bardzo dobrą jakość dźwięku i wsparcie dla wtyczek rozszerzających jego opcje. Wygląda nieciekawie, ale warto się z nim zapoznać, zwłaszcza jeśli masz dużą kolekcję płyt. Świetnie sprawdza się także do konwersji między formatami.

www.foobar2000.org

Alternatywy: bardziej nowoczesny z wyglądu jest Clementine (www.clementine-player.org), do tego lepiej dogaduje się z usługami sieciowymi (w tym Spotify czy chmurami), ale działa gorzej na słabszych maszynach. Do samego odtwarzania muzyki wystarczy natomiast AIMP (www.aimp.ru), a też ładniej od foobara wygląda (i ma jeszcze dodatkowo wsparcie dla skórek).

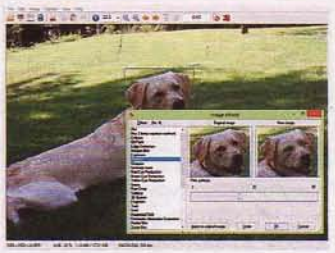
MPC-HC

Cena: darmowy

Pełna nazwa tego programu to Media Player Classic Home Cinema. Wyglądem nawiązuje do odtwarzacza multimediów ze starych Windowsów, więc jego interfejs może się wydawać lekko niedzisiejszy. Z odpowiednimi kodekami radzi sobie jednak świetnie ze wszystkimi formatami zarówno wideo, jak i audio. Nie ma również najmniejszych problemów z wyświetlaniem napisów, niezależnie od tego, czy zostały zaszyte w pliku mkv, czy rezydują w osobnym pliku srt czy txt.

mpc-hc.org

Alternatywy: jeśli nie masz ochoty zaprzątać sobie głowy instalowaniem kodeków, bo multimedia jedynie oglądasz, polecamy VideoLAN, zwany także często skrótowo VLC (www.videolan.org). Z kolei na pecetach podłączonych do telewizora lepiej sprawdza się Kodi, który opisujemy poniżej.



IrfanView

Cena: darmowy

Bardzo szybka przeglądarka do plików graficznych (choć potrafi również odtwarzać filmiki czy muzykę, ale jest w tym gorsza od dedykowanych aplikacji), którą można także wykorzystać do ich prostej edycji, jak zmiana formatu czy wielkości, a nawet skanowania i drukowania. Co ważne, większość zadań da się wykonać w trybie wsadowym, więc jeśli masz 1000 zdjęć, do których trzeba dodać logo, zmienić rozdzielczość, a na koniec także nazwę, wystarczy na to kilka kliknięć. Uwaga: do pełni szczęścia potrzebuje dodatkowych pluginów, które trzeba ściągnąć osobno ze strony (są za darmo) – wtedy czyta nawet raw-y.

www.irfanview.com

Alternatywy: najlepszymi dostępnymi za darmo są XnView (www.xnview.com) oraz FastStone Image Viewer (www.faststone.org).

Kodi

Cena: darmowy

Świetny kombajn do odtwarzania multimediów (czy to z pendrive'a, czy to z sieci lokalnej, czy z serwisów internetowych) na ekranie telewizora. Ładnie wygląda, ma wsparcie dla wtyczek i skórek, zna wszystkie popularne formaty, może nawet sam pobierać napisy i okładki płyt/plakaty. Idealnie nadaje się do salonowych minipecetów (lub miniandroidów) i obsługiwania pilotem (jest do tego darmowa aplikacja na urządzenia mobilne). Dobrze się też sprawdza na smart TV z Androidem.

www.kodi.tv

Alternatywy: podobne możliwości ma też PLEX (www.plex.tv), ale składa się z dwóch programów: serwera zajmującego się katalogowaniem i przesyłaniem multimediów oraz klienta, który je wyświetla/odtwarza. (Wyjątek to specjalna wersja dla Nvidia Shield).

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wysłania magazynu do druku

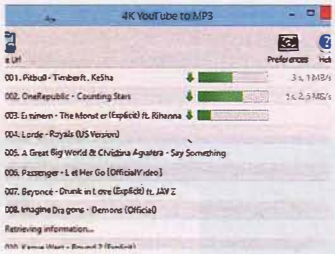
Internet

Tor Browser

Cena: darmowy

Specjalna wersja Firefoksa, która automatycznie przyłącza się do sieci Tor, zapewniając – przynajmniej w założeniach – jeszcze większą anonimowość niż tryb prywatny i VPN w zwykłych przeglądarkach. Więcej o tej sieci i zagrożeniach wynikających z jej korzystania znajdziecie kilka stron wcześniej.

bit.ly/2bT91ow

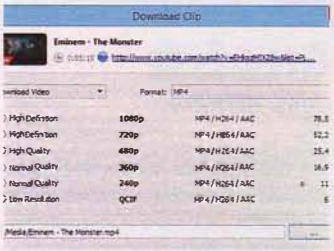


4K YouTube to MP3

Cena: darmowy

Narzędzie do zapisywania muzyki z YouTube'a i SoundCloud. W wersji darmowej straszy, że będzie wyświetlało reklamy i ma ograniczenia co do playlist, poza tym jest jednak wygodny w użyciu i działa bardzo sprawnie.

www.4kdownload.com



4K Video Downloader

Cena: darmowy

Pobiera filmy z YouTube'a. Wystarczy skopiować link i wybrać jakość. W wersji darmowej ma miejsce na wyświetlanie reklam (czego na razie nie robi). Jeśli nie jesteś hardkorem, wersja darmowa jest w zupełności wystarczająca.

www.4kdownload.com

Dropbox

Cena: darmowy

Program do synchronizacji plików i przechowywania danych w chmurze. A także – dzięki umowie z Microsoftem – ich edycji przy pomocy online'owych wersji Worda czy Excela. W wersji darmowej dostaje się 2 GB miejsca, ale dzięki poleceniom można to zwiększyć do ponad 20 GB.

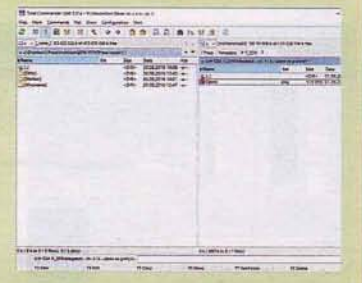
www.dropbox.com

Alternatywy: Google Drive i Microsoft One Drive działają bardzo podobnie, choć mimo wszystko gorzej, brak im także tak wygodnego jak w Dropboksie automatycznego zachowywania poprzednich wersji plików. Google oferuje 15 GB miejsca, natomiast Microsoft – tylko 7 GB, a jeśli potrzebujesz więcej, musisz płacić.

Opera

Cena: darmowy

Przeglądarka bazuje na silniku WebKit, tym samym co Chrome czy Safari, ale dzięki autorskim rozszerzeniom jest nie tylko bardzo szybka, ale także najoszczędniej ze wszystkich obchodzi się z akumulatorami w notebookach. Kolejny plus to wbudowany ad blocker, który – poza tym, że jest równie skuteczny co zwykłe blokujące dodatki – dodatkowo zmniejsza obciążenie komputera. Ba, w trybie prywatnym udostępniane są (za darmo) połączenia VPN, zwiększające bezpieczeństwo i pozwalające na wirtualną emigrację komputera np. do USA. Na pierwszy rzut oka minusem jest mniejsza niż np. w przypadku Chrome'a liczba natywnie wspieranych rozszerzeń, ale wśród nich jest Download Chrome Extension, które umożliwia instalację wtyczek ze sklepu Google'a – więc w praktyce jest ich więcej niż do Chrome'a.



www.opera.com

Alternatywy: najpopularniejszą przeglądarką jest bazujący na tym samym silniku Google Chrome (chrome.google.com), ale dużo bardziej obciąża procesor i szybciej wyczerpuje baterię. Na notebookach sensowniejszy od Chrome'a będzie Microsoft Edge, wbudowany w Windowsa 10, choć na razie dostępnych jest do niego znacznie mniej wtyczek (i nie da się temu zaradzić jak w Operze). Zwolenników ma również Firefox (www.firefox.com), ale jest najbardziej ociężały, do tego jego twórcom bardzo dużo czasu zajmuje łatanie dziur, mimo iż lista błędów (nawet krytycznych) jest powszechnie dostępna w internecie.

Komunikatory

Skype

Cena: darmowy

Najpopularniejszy komunikator audio-wideo na pecety. Ma oczywiście także wersje mobilne, da się go nawet użyć bezpośrednio w przeglądarce, do tego pozwala dzwonić na numery stacjonarne i komórkowe, choć już nie za darmo. Kolejny plus to udostępnianie widoku ekranu i rozmowy grupowe.

www.skype.com/pl

WTW

Cena: darmowy

Komunikator internetowy pozwalający na korzystanie na przykład z Gadu-Gadu i Facebook Messengera bez potrzeby używania przeglądarki czy dedykowanej aplikacji.

wtw.im

WhatsApp

Cena: darmowy

Najpopularniejszy komunikator mobilny doczekał się już również wersji desktopowej.

www.whatsapp.com

Facebook Messenger

Cena: darmowy

Dedykowanej oryginalnej aplikacji brak, ale jeśli masz awersję do WTW, możesz użyć aplikacji webowej, czyli po prostu wejść na poniższą stronę.

www.messenger.com

Slack

Cena: darmowy

Rozbudowany (a do tego wspierający wtyczki) komunikator tekstowy dla grupy znajomych. Ma wersje na każdą platformę, pozwala przesyłać pliki i jest tak przyjemny w obsłudze, że nasza redakcja nie może bez niego żyć.

www.slack.com

TeamSpeak

Cena: darmowy

Najpopularniejszy komunikator głosowy dla graczy. Wymaga serwera, który można jednak albo postawić na własnym komputerze, albo skorzystać z jednej z wielu ofert dostępnych w internecie, także darmowych.

www.teamspeak.com

Discord

Cena: darmowy

Połączenie Slacka z TeamSpeakiem, czyli – przynajmniej teoretycznie – najlepszy komunikator dla graczy. Ma wersje na wszystkie platformy, a do tego działa nawet bez instalacji, z poziomu przeglądarki.

www.discordapp.com

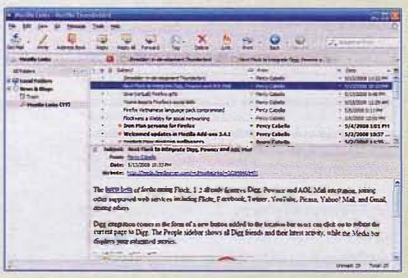
Thunderbird

Cena: darmowy

Program pocztowy. Swego czasu bił konkurencję na głowę, jego rozwój mocno jednak w ostatnich latach spowolnił, także jeśli chodzi o łatanie dziur w zabezpieczeniach.

www.mozilla.org/pl/thunderbird

Alternatywy: w Dziesiątce na tyle poprawiono wbudowanego klienta poczty (nazywa się Poczta), że w zasadzie nie ma już potrzeby instalowania dodatkowych programów do maili czy kalendarzy (do kalendarza w Dziesiątce jest bardzo dobra aplikacja Kalendarz, która podobnie jak Poczta świetnie rozumie się np. z Gmailem i Hotmailem). Jeśli jednak czujesz taką potrzebę, świetną nowoczesną alternatywę dla Thunderbirda stanowi Mailbird (www.getmailbird.com). W wersji darmowej obsługuje niestety tylko jedno konto, za to w pełnej (za dolara miesięcznie) integruje się także z WhatsAppem, Facebookiem, Slackiem i usługami Google'a.



Deluge

Cena: darmowy

Darmowy, pozbawiony reklam program do pobierania torrentów ze wszystkimi potrzebnymi opcjami i niewielkimi wymaganiami sprzętowymi.

deluge-torrent.org

Alternatywy: uTorrent (utorrent.com) jest mniejszy i jeszcze szybszy, ale wersja darmowa wyświetla reklamy, a pozostałe są płatne.

System

ImgBurn
Cena: darmowy

Program do nagrywania płyt CD/DVD, tworzenia ich obrazów oraz kopiowania. Spolszczenie dostępne jest osobno.

www.imgburn.com

Alternatywa: Ashampoo Burning Studio 2016 (www.ashampoo.com/pl) pozwala na tworzenie okładek i ma wersję polską, trzeba jednak pobrać darmowy kod aktywacyjny.

PeaZip
Cena: darmowy

Program do tworzenia i rozpakowywania archiwów, np. zip, rar czy 7z.

www.peazip.org

Total Commander
Cena: darmowy przez 30 dni

Najlepszy menadżer plików pod Windows, choć niestety płatny (175 zł) – bez wykupionej licencji też działa, ale przypomina o tym przy każdym starcie.

www.ghisler.net

Alternatywa: FreeCommander (freecommander.com) lub Double Commander (double-cmd.sourceforge.net) wyglądają bardzo podobnie i są darmowe.

f.lux
Cena: darmowy

Program dostosowujący kolory na ekranie do rytmu dobowego, dzięki czemu w nocy z ekranu nie atakują niebieskie fotony.

justgetflux.com

Revo Uninstaller Freeware 2
Cena: darmowy

Deinstalator. Narzędzie do sprzątania po innych programach, dzięki czemu ich pozostałości nie zaśmiecają systemu.

www.revouninstaller.com

Notepad++
Cena: darmowy

Świetny otwartoźródłowy zamiennik notatnika, a także edytor kodów źródłowych i plików konfiguracyjnych.

notepad-plus-plus.org

TeamV ewer 11
Cena: darmowy

Narzędzie pozwalające na uzyskanie zdalnego dostępu do innych komputerów. Darmowy do użytku osobistego, banalny do zainstalowania (da sobie z tym radę nawet babcia, którą będziesz instruował przez telefon), ma także klientów mobilnych.

www.teamviewer.com

Auslogics Disk Defrag Free
Cena: darmowy

Porządkuje dane na dyskach, dzięki czemu komputer działa szybciej. Najwięcej zyskują HDD, ale ma specjalny tryb dla SSD. Przydatny, gdy systemowy Defrag robi fochy (np. gdy używasz VeraCrypt).

www.auslogics.com

Divvy
Cena: 67 zł (14 $)

Świetny menadżer okien, bezkonkurencyjny, jeśli korzystasz z dużego monitora (lub nawet paru) i kilku otwartych naraz obok siebie programów.

mizage.com

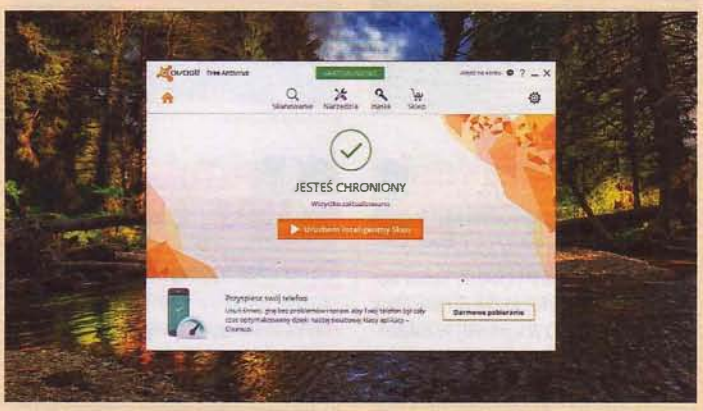
Bezpieczeństwo

Avast Free Antivirus
Cena: darmowy

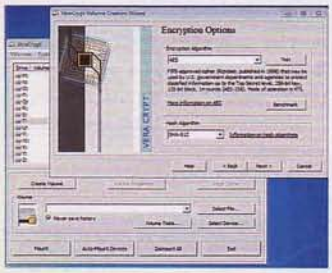
Tak naprawdę nie ma stuprocentowo pewnych programów antywirusowych. To dlatego, że bardzo dobrą ochronę zapewniają tylko względem już poznanych zagrożeń, z nowymi radzą sobie natomiast słabo lub wcale. Co jednak nie oznacza, że nie warto ich używać. Avast plasuje się w ścisłej czołówce darmowych programów, zarówno jeśli chodzi o skuteczność, jak i „lekkość", niewiele ustępując komercyjnym.

Uwaga: pobrany z jak najbardziej oficjalnej strony Avast wciska PUP-a (np. przeglądarkę Chrome), do tego bardzo zachęca do kupna abonamentu na wersję płatną. Podczas instalacji trzeba więc dokładnie czytać wszystkie komunikaty i uważać, na co się klika. Warto również wyłączyć w opcjach dźwięki, bo są bardzo głośne.

www.avast.com



Alternatywy: jeśli nie klikasz we wszystko co popadnie, wystarczy wbudowany w system Windows Defender (w starszych wersjach Okien dostępny jako darmowy dodatek), który w najmniejszym stopniu obciąża komputer, a pod względem skuteczności wcale nie jest najgorszy. Gdy masz wątpliwości co do konkretnego pliku, warto go sprawdzić w darmowym serwisie virustotal.com, który przeskanuje go, używając silników wszystkich popularnych antywirusów. Przy czym jeśli robisz to często, życie ułatwi ci instalacja równie darmowego narzędzia o nazwie VirusTotal Scanner (securityxploded.com/virus-total-scanner.php).



VeraCrypt
Cena: darmowy

Następca TrueCrypta, czyli darmowy program do szyfrowania dysków i pendrive'ów. Uchodzi za bardzo bezpieczny, oczywiście o ile tylko nikt nie pozna twojego hasła, a ono samo nie jest banalne. Co jednak oznacza, że jeśli go zapomnisz, a nie zrobiłeś płyty ratunkowej, to danych już nie odzyskasz. Nawet jeśli masz znajomych w NSA. Ale uwaga: na forach pojawiają się od czasu do czasu posty ludzi, którzy mają nowe notebooki z UEFI zamiast BIOS-u i podczas próby szyfrowania dysku systemowego stracili wszystkie dane. Poza tym VeraCrypt odczuwalnie zwalnia działanie dysków SSD (przy HDD to nieoczuwalne), co potwierdzają także testy syntetyczne.

veracrypt.codeplex.com

Alternatywy: W Windowsach (ale niestety nie w wersji Home) dostępny jest microsoftowy BitLocker. Od lat zwolennicy teorii spiskowych podejrzewają wprawdzie, że zostawiono w nim tylne wejście dla NSA, ale na razie nie ma ani jednego faktu, który by to potwierdzał. Za to VeraCrypt jest lepiej zintegrowany z systemem i nie spowalnia dysków.

Secunia PSI 3.0
Cena: darmowy

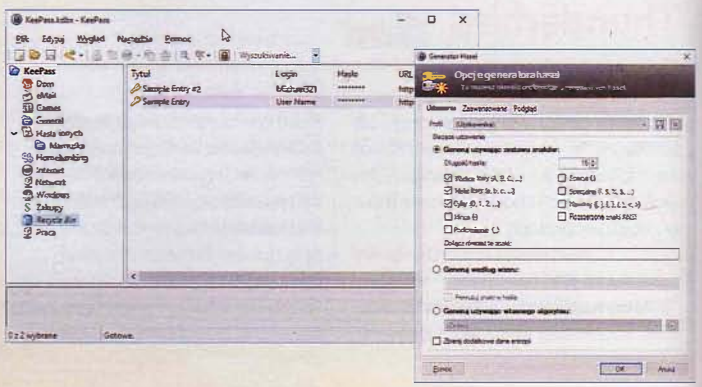
Narzędzie do aktualizacji innych programów z bardzo rozbudowaną bazą pozycji i do tego jeszcze pozbawione reklam. Na standardowych ustawieniach działa w tle i update'y robi automatycznie, ale można to zmienić, by na przykład tylko otrzymywać powiadomienia o nowych wersjach.

secunia.com

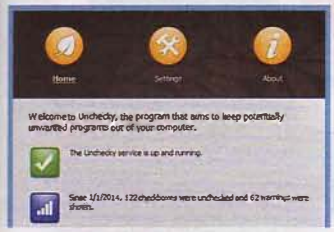
KeePass 2
Cena: darmowy

Darmowy sejf na hasła. Standardowo umieszcza je w szyfrowanym pliku przechowywanym lokalnie, dzięki czemu zapewnia wyższy poziom bezpieczeństwa niż usługi w chmurze, do których da się przecież włamać z całego świata. Dostępne są wersje na wszystkie sensowne platformy, a jeśli zależy ci na synchronizacji haseł między nimi, można skorzystać np. z Dropboksa w roli pośrednika. Uwaga: standardowo instaluje się tylko angielska wersja językowa, polską trzeba zainstalować ręcznie.

keepass.info



Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wysłania magazynu do druku.

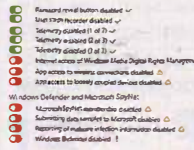


Unchecky

Cena: darmowy

Genialne narzędzie, które pomaga zainstalować programy bez PUP-ów, czyli, jak wyjaśniliśmy we wstępie, potencjalnie niechcianych programów. Zazwyczaj efektem ich działania jest wyświetlanie dodatkowych reklam czy stron internetowych tudzież zachęcanie do kupna wątpliwej jakości usług, które mają pomóc chronić komputer. Mając zainstalowany i uruchomiony w tle Unchecky, zwiększasz swoje szanse pozostania czystym, choć nie zawsze jest on skuteczny.

unchecky.com



O&O ShutUp10

Cena: darmowy

Jedno z najlepszych narzędzi do wyłączenia w Windowsie 10 opcji mogących naruszać prywatność. Niestety w wersji angielskiej, ale obsługa jest na tyle prosta, że nie powinno stanowić to problemu.

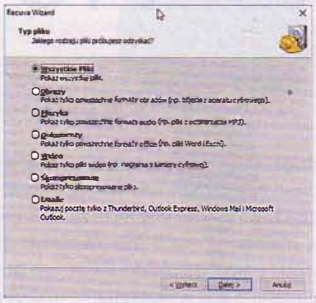
www.oo-software.com/en/shutup10

Alternatywy: Ashampoo AntiSpy (www.ashampoo.com) ma wersję polską, ale jest mniej przejrzysty. Popularnością cieszy się także DoNotSpy10 (pxc-coding.com/portfolio/donotspy10/).

Recuva

Cena: darmowy

Najlepsze darmowe narzędzie do odzyskiwania plików. Warto je zainstalować, nawet jeśli w danej chwili nie jest potrzebne, bo jeśli przez przypadek skasujesz plik z dysku systemowego, to każda zmiana na nim (czyli np. instalacja czegokolwiek) zmniejszy szanse powodzenia. Uwaga: dane na SSD kasowane są w momencie opróżnienia kosza bezpowrotnie i nawet Recuva będzie bezużyteczna. W przypadku HDD czy kart pamięci szanse są jednak bardzo duże, zwłaszcza jeśli do ratowania

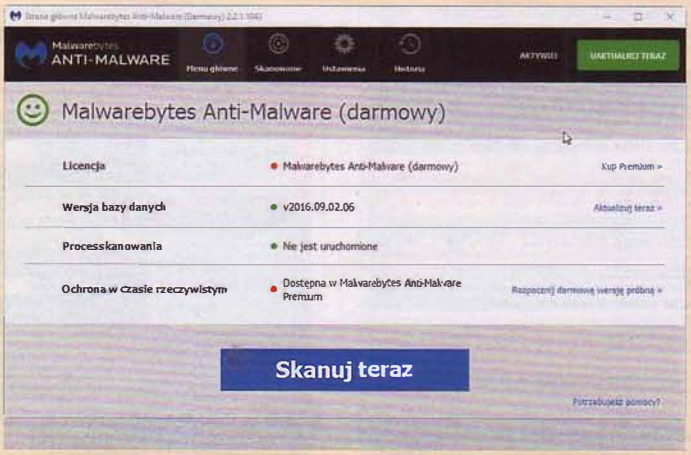


zabierzesz się od razu. Uwaga: podczas instalacji sugeruje pobranie narzędzia CCleaner.

www.piriform.com/recuva

Malwarebytes Anti-Malware

Cena: darmowy



Oczywiście lepiej zapobiegać niż leczyć, ale jeśli już jakieś PUP-y (o których więcej na pierwszej stronie poradnika) się na twoim komputerze zagnieździły, ten program radzi sobie najlepiej. W wersji darmowej trzeba go uruchamiać ręcznie. Jeśli chcesz sobie zapewnić ochronę przez cały czas, roczna licencja wersji premium kosztuje około 100 zł.

pl.malwarebytes.com

System

CPU-Z

Cena: darmowy

Najlepsze narzędzie, jeśli chcesz się szybko dowiedzieć, jaki masz procesor, płytę główną czy RAM, nieoceniony również przy OC do sprawdzenia częstotliwości pracy.

www.cpuid.com

GPU-Z

Cena: darmowy

Podaje wszystkie informacje o karcie graficznej, pozwala także na monitorowanie jej pracy (np. obciążenie poszczególnych modułów i RAM-u, zapotrzebowanie na energię, temperatury i obroty wentylatorów).

www.techpowerup.com

OpenHardwareMonitor

Cena: darmowy przez 30 dni

Narzędzie do monitorowania i wyświetlania na pulpicie np. słupków pokazujących obciążenie procesora czy temperaturę karty graficznej.

openhardwaremonitor.org

Alternatywa: HWMonitor (www.cpuid.com) ma podobne możliwości monitorowania, ale brak mu ładnie wyglądającego okienka do prezentacji danych.

CrystalDiskInfo

Cena: darmowy

Podaje najważniejsze informacje o dyskach (zarówno HDD, jak i SSD) – choć jeśli podejrzewasz, żejakiś szwankuje (a tym bardziej jeśli zasugeruje to program), to zamiast uruchamiać testy, jak najszybciej skopiuj dane w bezpieczne miejsce.

www.crystalmark.info

DesktopOK

Cena: darmowy

Zapisuje pozycje ikon na pulpicie (ręcznie lub automatycznie), niezastąpiony, jeśli np. przełączasz się pomiędzy rozdzielczościami.

www.softwareok.com

NameBench

Cena: darmowy

Pozwala sprawdzić, który DNS będzie działał najszybciej na twoim łączu, dzięki czemu można sobie przyspieszyć działanie WWW, ustawiając go na routerze.

code.google.com/archive/p/namebench/

Aomei Partition Assistant

Cena: darmowy

Pozwala robić cuda z partycjami, przydatny również, jeśli chcesz przenieść system na nowy dysk, np. po kupnie SSD.

www.aomeitech.com

FreeFileSync

Cena: darmowy

Narzędzie do automatycznej synchronizacji lub kopiowania folderów. Podczas instalacji trzeba jednak uważać na PUP-y.

www.freefilesync.org

Windows Repair Free

Cena: darmowy

Naprawia większość typowych problemów, jakie gnębią Windowsy. Pozwala zrobić backup, by w razie c ego zmiany cofnąć.

www.twaking.com

AutoHotkey

Cena: darmowy

Teoretycznie to program, który umożliwia przypisanie makr do dowolnych klawiszy lub przycisków. W praktyce można przy jego pomocy zautomatyzować dowolne zadania wykonywane na komputerze. I to niezależnie od używanych do tego aplikacji, bo równie łatwo może otwierać stronę w przeglądarce po wykryciu w Schowku adresu WWW, co zamieniać wpisane w Wordzie „btw" na „a tak przy okazji" – a dowolnie długie makra do gier to jedno z banalniejszych zastosowań. Problem w tym, że trzeba samemu pisać skrypty, mówiące, co, jak i kiedy AHK ma robić. Na szc ęście opis komend umieszczony na stronie zawiera masę przykładów i gotowych rozwiązań, więc początki wcale nie są trudne.

autohotkey.com

CCleaner

Cena: darmowy

Najlepsze narzędzie do czyszczenia komputera. Czasami może jednak usunąć za wiele, np. standardowe ustawienia kasują nie tylko wszystkie pliki tymczasowe czy historię przeglądanych stron, ale również zawartość kosza, co może być już bolesne. Podobnie jak wyszukiwanie duplikatów czy naprawianie Rejestru systemowego. Uwaga: instalator wciska Chrome'a.

piriform.com/ccleaner

Alternatywa: Glary Utilities 5 (glarysoft.com) – podczas instalacji warto się upewnić, że nie zainstaluje się Malware Hunter. Wymaga bezpłatnej aktywacji. Podobny, choć mniej popularny, jest również WinUtilities Free (hi.ylcomputing.com).

SnailDriver

Cena: darmowy

Ułatwia aktualizację sterowników, automatycznie sprawdzając, czy są dostępne nowsze wersje. Ale czasami się myli, co może się skończyć nawet reinstalacją systemu, dlatego jego znaleziska lepiej traktować jako sugestie.

snailsuite.com

Eraser

Cena: darmowy

Narzędzie do bezpiecznego kasowania plików i czyszczenia dysków. Idealny, by upewnić się, że z komputera lub dysku nie uda się niczego odzyskać, dlatego warto Erasera użyć np. przed ich sprzedażą.

eraser.heidi.ie

MSI GT72VR 6RE Dominator Pro Tobii

G-ACTION POWER!

Gamingowe monstrum nie tylko do VR-u.

Cena: 9700 zł | Dostarczył: MSI | pl.msi.com

PARAMETRY • **Procesor:** Intel Core i7 6700HQ, 4 x 2,6 GHz (3,5 GHz turbo) • **Grafika:** GTX 1070 8 GB, Intel HD Graphics 530 • **Ekran:** 17,3 cali, 1920 x 1080, matowy, G-Sync • **Pamięć:** 16 GB RAM (maks. 64 GB), SSD 256 GB + HDD 1 T • **Komunikacja:** 5 x 3.0, 1 x USB 3.1 typ C, HDMI 1.4, mini DP 1.2, 4 x mini-jack, LAN 10/100/1000, Wi-Fi ac, Bluetooth 4.1, czytnik kart pamięci • **Napęd optyczny:** Blu-ray • Bateria: 7800 mAh • **Inne:** skaner ruchu gałek ocznych Tobii, podświetlana klawiatura, głośniki 2.1 Dynaudio, kamerka 1 Mpix • **Wymiary:** 43 x 29 x 5,8 cm • **Waga:** 3,8 kg

Nowe notebookowe karty graficzne Nvidii nie mają już dodatkowej literki M w nazwie, bo używają tych samych chipów co wersje desktopowe i teoretycznie zapewniają bardzo zbliżoną wydajność. Jak to wygląda w praktyce, sprawdziliśmy na najnowszym przenośnym komputerze MSI, GT72.

Szacunek wzbudza już samą obudową i wymiarami: w dobie cieniutkich srebrnych ultrabooków zostaliśmy bowiem uraczeni czarnym monstrum, które wygląda, jakby miało łamać kręgosłupy. Na szczęście razem z zasilaczem waży poniżej 4,5 kg, więc nadal można ten sprzęt uznać za całkiem mobilny. Najważniejsza jest jednak wydajność. **MSI chwali się, że to sprzęt do wszystkiego, z VR-em włącznie, a wyniki testów to potwierdzają.** O ile tylko zawczasu wywali się standardowo zainstalowanego antywirusa Nortona, bo inaczej liczba fps-ów w niektórych grach (np. Wiedźmin 3) spada nawet o połowę! Świetnym posunięciem jest wykorzystanie matrycy Full HD z G-Sync. Dzięki temu we wszystkie gry da się grać na maksymalnych ustawieniach (dziwny wyjątek to World of Tanks, w którym wąskie gardło – w porównaniu do desktopów – stanowi CPU) bez potrzeby skalowania obrazu. Kolejny plus, ściśle związany z wymiarami, to zastosowany system chłodzenia, który nawet pod maksymalnym obciążeniem jakgdybynigdy nic szumi, choć przecież musi sobie radzić z odprowadzaniem jakichś 200 W ciepła (zasilacz dostarcza do 230 W). Wtedy wzrasta temperatura obudowy, ale nie powoduje to dyskomfortu. Lepiej za to niczego nie stawiać za notebookiem, bo wylatujące z wnętrza powietrze wprawdzie nie parzy, ale mleko zwarzy.

Dobre wrażenie robią też gamingowa klawiatura z podświetlaniem i anty-ghostingiem (jedyny jej minus to przeniesiony na prawo od spacji klawisz Windows) od SteelSeries, system audio od DynAudio, Wi-Fi ac oraz **wbudowane dwa dyski: SSD na system i HDD na dane**. Bonus to listwa Tobii, dzięki której możliwe jest sterowanie komputerem przy pomocy... ruchów gałek ocznych. W demkach działa to dobrze, ale poza pochwaleniem się znajomym, że można sterować komputerem myślami, za wielu innych zastosowań nie widzę – mysz i klawiatura i tak są wygodniejsze.

Ostatnia sprawa to cena. Porównywalnego desktopa można kupić za mniej niż 6000 zł. Nawet jeśli dołoży się do niego monitor z G-Sync i gamingową klawiaturę, i tak wyjdzie taniej.

Tyle że tutaj mamy prawdziwego gamingowego potwora, który mieści się w plecaku – jeśli jesteś w stanie za to dopłacić, MSI GT72 to bardzo dobry wybór. ■ AI

PODSUMOWANIE

➕ **świetna wydajność, nawet jeśli porównać go z desktopami • jakość wykonania • gamingowa klawiatura • dobre głośniki • matowy ekran Full HD z G-Sync • listwa Tobii**

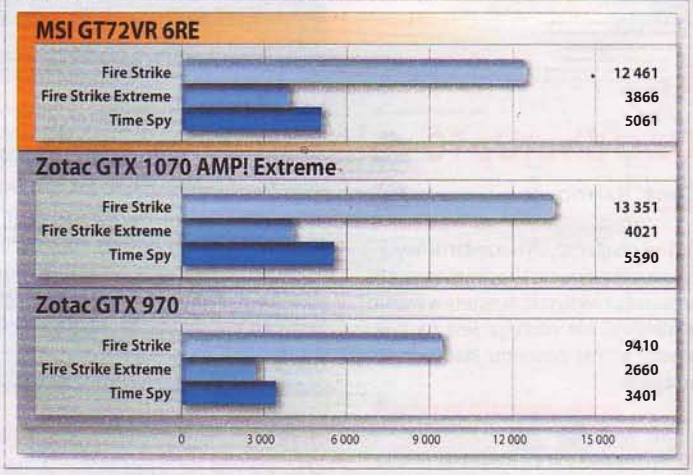
➖ **cena • klawisz Windows w innym niż zwykle miejscu • antywirus Norton**

OCENA **7+**

PORÓWNANIE WYDAJNOŚCI W GRACH

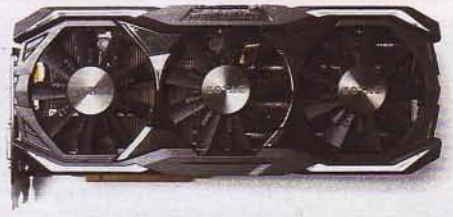
Model / Rozdzielczość	MSI GT72VR 6RE	Zotac GTX 1070 AMP!	Zotac GTX 970
Metro: Last Light Redux (liczba klatek animacji na sekundę)			
Średnie detale			
1920 x 1080	131	150	128
Bardzo wysokie detale			
1920 x 1080	71	80	49
2560 x 1440	41	46	28
3840 x 2160	17	20	12
Wiedźmin 3: Dziki Gon (liczba klatek animacji na sekundę)			
Średnie detale			
1920 x 1080	128	138	96
Bardzo wysokie detale			
1920 x 1080	75	90	52
2560 x 1440	55	68	39
3840 x 2160	32	39	23
World of Tanks (liczba klatek animacji na sekundę)			
Średnie detale			
1920 x 1080	69	109	118
Bardzo wysokie detale			
1920 x 1080	62	108	107
2560 x 1440	61	100	91
3840 x 2160	56	68	43

TEST WYDAJNOŚCI W 3DMARKU



Platforma testowa
Procesor: Intel Core i5-6600K, **cooler:** SilentiumPC Grandis XE1236, **kart a graficzna:** Zotac GeForce GTX 970 AMP! Omega, **płyta główna:** Asus Z170 PRO Gaming, **pamięć:** Kingston HyperX Predator, 4 x 8 GB, 2666 MHz, CL15, **dyski:** SSD Samsung 850 EVO 500 GB, SSD Zotac 240 GB Premium, SSHD Seagate 2 TB, **obudowa:** SilentiumPC Gladius M45W Pure Black, **zasilacz:** Cooler Master V850

Zotac GeForce GTX 1070 AMP! Extreme



POWER!

Najszybszy firmowo podkręcony GTX 1070.

Cena: 2280 zł | Dostarczył: Zotac | www.zotac.com

PARAMETRY • **Taktowanie GPU:** 1632 MHz (1835 MHz Boost) • **Pamięć:** 8 GB GDDR5 • **Taktowanie pamięci:** 8 208 MHz • **Zużycie energii (maks.):** 150 W • **Dodatkowe zasilanie:** 2 x 8 pin • **Chłodzenie:** powietrzne, 3 x wentylator, trzyslotowe • **Wymiary:** 325 x 148 x 56 mm • **Waga:** 1408 g

GeForce GTX 1070 to najszybciej rosnąca kategoria kart graficznych na Steamie. Jak widać, dla wielu graczy to nie cena jest najważniejsza, ale to, co się dostaje w zamian. W przypadku testowanego tu Zotaca to przede wszystkim bardzo wysokie firmowe OC (przy czym zegar Boost można zwiększyć jeszcze o około 200 MHz, czyli w sumie o 400 MHz – a więc 25% – względem wersji referencyjnej), świetny system chłodzenia z trzema wentylatorami oraz podświetlanie RGB. To ostatnie to wprawdzie bajer. Ale nie powiem tego o chłodzeniu, które należy do najcichszych, jakie są obecnie montowane (oczywiście przy małym obciążeniu wentylatory całkiem stają). Problemem – poza ceną – jest jednak waga. Kryje się za nią jakość wykonania, ale sprawia, że **karta bez dodatkowego mocowania przekrzywia się po zamontowaniu w obudowie**. Podpórkę trzeba zaś dorobić samemu, bo w zestawie takowej brak. Jeśli jednak szukasz jak największej wydajności, Extremalny Zotac to obecnie jeden z najlepszych modeli dostępnych na rynku – a podpórkę można zrobić w kilka sekund np. z Lego. ■ AI

PODSUMOWANIE

➕ **firmowy OC i świetna wydajność • z nowymi technologiami • energooszczędna • świetnie chłodzona • HDMI i DisplayPort w najnowszych wersjach • podświetlanie RGB • 5 lat gwarancji • w cenie wersji Founder's Edition**

➖ **ale od najtańszych GTX-ów 1070 droższa o 400 zł • ciężka, a w zestawie brak podpórki**

OCENA **8+**

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wysłania magazynu do druku.

JBL Reflect Aware

Cena: 750 zł | Dostarczył: JBL | www.jbl.com.pl

PARAMETRY • **Przenoszone częstotliwości:** 10 Hz – 22 kHz • **Przetworniki:** 14,8 mm • **Długość kabla:** 1,25 m • **Sposób podłączenia:** złącze Lightning • **Wbudowany mikrofon:** tak • **Inne:** na kablu regulacja głośności, play/pauza, włączanie/wyłączanie redukcji hałasu • **Waga:** 30 g

Wygody nie można im odmówić. Po chwili zapomina się, że leżą w uszach.

Na kablu oprócz głośności i pauzy jest przycisk włączania redukcji szumu.

Reflect Aware to pierwsze sportowe słuchawki, które do tłumienia hałasu używają zasilania z USB-C lub Lightning, do wyboru zależnie od tego, czy korzystamy z telefonu z Androidem, czy iPhone'a (decyzję należy jednak podjąć w momencie ich kupna, kabelka nie da się bowiem podmienić).

Jest to temat o tyle na czasie, że Apple postanowiło zrezygnować w najnowszych telefonach z wejścia jack. Taka decyzja pozostawi użytkowników z wyborem słuchawek bezprzewodowych (np. tych nowych apple'owskich, za jedyne 800 zł) lub połączonych właśnie przez główny ajfonowy port. Oczywiście ma to swoje minusy (do ładowania telefonu podczas słuchania wykorzystać trzeba będzie rozgałęźnik), ale i plusy (ciągłe zasilanie słuchawek). Modelem Reflect Aware mogą więc być zainteresowani przede wszystkim ci, którzy nie chcą używać bezprzewodówek ani dołączanej do nowych iPhone'ów przejściówki na mały jack. Jako że Reflect Aware to „czopki", które **mają przede wszystkim towarzyszyć użytkownikowi przy ćwiczeniach**, dobrze leżą w uszach, są odporne na pot i raczej się nie plączą – a do tego kabel jest pokryty odblaskową farbą. Słuchawki kontroluje się przy pomocy aplikacji JBL, ale wymagana jest ona tylko do redukcji hałasu i obsługi wbudowanego equalizera.

Brak konieczności dodatkowego zasilania słuchawek to świetna sprawa, ale **aktywna redukcja szumów jest tu ewidentnie tylko dodatkiem** i raczej nie ma co brać jej pod uwagę, decydując o zakupie. Twórcy chwalą się, że w słuchawkach zastosowano technologię NXTGen, robiąc jej tym samym raczej kiepską reklamę – bo, krótko mówiąc, nie działa. W teorii (i w aplikacji) możemy kontrolować to, jak wiele szumu przedostaje się do naszych uszu. W praktyce słuchawki zamiast wyciszać zniekształcają hałas, podnosząc jego ton, przez co stawał się dla mnie jeszcze bardziej uciążliwy.

Mało tego – **przy włączonej redukcji traci sama jakość dźwięku** – staje się lekko przytłumiony. Najlepiej więc w ogóle nie tykać tej funkcji – zwłaszcza że bez niej jakość brzmienia jest przyzwoita. A raczej dobrej jakości należałoby oczekiwać po sprzęcie za 750 złotych.

I niestety właśnie do tego sprowadza się największy problem JBL Reflect Aware – wygodę i niezłe brzmienie można dostać znacznie, znacznie taniej. Najważniejsza funkcja słuchawek tylko niepotrzebnie zawyża cenę. ■**spikain**

PODSUMOWANIE

➕ **brak konieczności dodatkowego zasilania • bardzo wygodne • fajnie brzmią – o ile nie włączysz redukcji szumów...**

➖ **...ta bowiem nie działa jak powinna • a do tego pogarsza parametry odsłuchu • cena!**

OCENA 5

ALTERNATYWA

Jabra Pulse | 700 zł

Jeśli już ktoś chce wydać mnóstwo kasy na słuchawki sportowe, to polecamy zainwestować w bezprzewodowe z wbudowanym pulsometrem. Łączą się za pomocą Bluetooth, mierzą tętno, a bateria spokojnie wystarczy, by przebiec z nimi maraton.

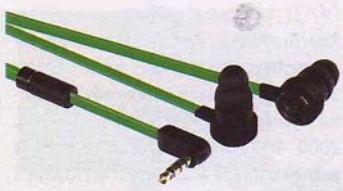
Razer Hammerhead V2

Cena: 215 zł | Dostarczył: Razer | www.razerzone.pl

PARAMETRY • **Przenoszone częstotliwości:** 20 Hz – 20 kHz • **Przetworniki:** dynamiczne, 10 mm • **Długość kabla:** 1,3 m • **Sposób podłączenia:** mini-jack • **Wbudowany mikrofon:** brak (jest w wersji Pro) • **Inne:** płaski, nieplączący się kabel, w zestawie 3 rozmiary gumek zwykłych oraz dodatkowe bi-flange, a także twarde etui • **Waga:** 18,4 g

Gamingowe słuchawki dokanałowe? Pomysł może się wydawać dziwny, ale skoro Razer wypuszcza już drugą ich wersję, fanów takiego rozwiązania najwidoczniej nie brakuje. I po dłuższym użytkowaniu Hammerheadów w zasadzie trudno się temu dziwić. Pierwsza sprawa to wygląd i jakość wykonania. Jak na model dokanałowy, V2 są wprawdzie duże i dość ciężkie, ale to tylko parę gramów różnicy i nie przeszkadzało mi to również po paru godzinach. Za to powinny wytrzymać wszystko, nawet jeśli nie będą na co dzień chowane do etui. Plusem są także płaskie, solidne kable, które raczej się nie plączą, a jeśli już, to łatwo je doprowadzić do stanu używalności.

Wewnątrz aluminiowych korpusów kryją się przetworniki o bardzo dużej – jak na taką konstrukcję – średnicy 10 mm. To sugeruje dobre basy, ale firma chwali się również klarownością. I to się zgadza: **basu nie brakuje (w grach super!), ale nie miałem wrażenia, że ukryto je za ciężką kotarą (więc do muzyki też się nadają)**. W zestawie są dwa rodzaje gumek: zwykłe w trzech rozmiarach oraz bi-flange, które teoretycznie poprawiają izolację, ale w moim przypadku okazały się mniej wygodne. Nie zmienia to jednak dobrej oceny tych słuchawek, bo jeśli lubisz niskie tony, Hammerheady pokochasz od pierwszego uderzenia basu. ■**Shitake**



Pancerne aluminiowe korpusy, nieplączące się kable i dobry dźwięk z solidnym basem.

PODSUMOWANIE

➕ **solidne • pełne basu • i tonów wysokich • z nieplączącym się kablem • i etui**

➖ **wersja Pro, z mikrofonem, jest niemal dwukrotnie droższa**

OCENA 8

ALTERNATYWA

SoundMagic E10S | 200 zł

Dokanałowa rewelacja, która w swoim przedziale cenowym oferuje najlepszy dźwięk. Słuchawki nie są tak pancerne, ale gwarantują bardziej zrównoważony dźwięk, a do tego w cenie zwykłych Hammerheadów V2 można mieć E10S, czyli wersję z mikrofonem (E10 w wersji golej kosztują 150 zł).

SteelSeries Siberia 840

Cena: 1400 zł | Dostarczył: SteelSeries | steelseries.com/pl

PARAMETRY • **Przenoszone częstotliwości:** 20 Hz – 20 kHz • **Przetworniki:** 4 mm • **Długość kabla:** brak, zasięg efektywny 10 m • **Sposób podłączenia:** stacja bazowa – USB/Toslink/mini-jack • **Wbudowany mikrofon:** tak, chowany w muszli • **Inne:** regulacja głośności i włącznik na muszli, stacja bazowa z korektorem, wbudowaną ładowarką i regulacją głośności, dwie baterie w zestawie, virtual Dolby 7.1, parowanie z urządzeniami Bluetooth • **Waga:** 326 g

Jednym słowem: wow! Tych słuchawek praktycznie nie trzeba ładować: w zestawie są dwie baterie – gdy jedna pracuje w słuchawkach, druga ładuje się w stacji bazowej. Jeśli słuchawki się rozładują, po prostu zamieniamy aku miejscami. Ale to było już w bardzo podobnym modelu Wireless H, którego Siberia 840 jest następcą. Nowością jest za to **możliwość parowania z urządzeniami mobilnymi przez Bluetooth**.

Dźwięk? Pierwsza klasa, do tego można skorzystać z korektora w stacji bazowej. Żadnych zastrzeżeń nie mam do wygody użytkowania: zestaw świetnie leży na głowie, a mikrofon, gdy nie jest potrzebny, można schować w muszli. Cieszą również brak lagów i **mała podatność na zakłócenia** – testowałem w bloku, gdzie na elektromagnetycznych śmieciach dookoła można przecież nieomal sobie nogi połamać – nie było żadnych problemów, a deklarowane 10 metrów zasięgu Siberia 840 wyrabia aż nadto. Oczywiste minusy to brak wielkich zmian w stosunku do poprzednika i cena z kosmosu. Ale że tę ostatnią można zbić, kupując starsze, pozbawione Bluetootha modele, to tylko lepiej. ■**J.Lo**

POWER!

Dźwięk i technologia na najwyższym poziomie.

PODSUMOWANIE

➕ **odporne na zakłócenia • świetny dźwięk • bardzo wygodne • naprzemiennie ładowane w stacji bazowej dwie baterie w zestawie • do 20 godzin na jednym ładowaniu • regulacja głośności na muszli i w stacji bazowej • wygodny korektor i wirtualny 7.1 • zgodność z Bluetooth**

➖ **stosunkowo niewielkie zmiany w stosunku do poprzednika • kwota, którą trzeba wydać na te słuchawki, wystarczyłaby na niemal 8 lat prenumeraty CD-Action**

OCENA 6

ALTERNATYWA

Corsair Gaming H2100 | 440 zł

Również bezprzewodowe, również z mikrofonem. Rzecz jasna pod względem wybajerzenia nie umywają się do recenzowanych, ale jak komuś zależy przede wszystkim na braku kabli, sprawdzą się aż nadto.

Platforma testowa: karta dźwiękowa Creative SoundBlasterX G5, słuchawki AKG K550 MKII

Modecom Volcano MC-GMX4

Cena: 90 zł | Dostarczył: Modecom | www.modecom.pl

PARAMETRY • **Liczba przycisków:** 8 (w tym programowalnych: 8) plus rolka • **Długość kabla:** 1,8 m • **Rodzaj sensora:** optyczny PMW3330, 500-14 400 dpi, zmiana co 250 dpi • **Częstotliwość aktualizacji:** do 1000 Hz • **Sposób podłączenia:** dongle USB • **Inne:** makra, w zestawie miniaturowy odbiornik i futerał podróżny • **Wymiary:** 126 x 74 x 42 mm • **Waga:** 150 g

CD-ACTION POLECA

Tania, wygodna i precyzyjna.

Dawno już żaden gryzoń w cenie poniżej 100 zł nie przypadł mi do gustu tak jak Volcano MC-GMX4. To mysz, która sprawdziła mi się w boju niezależnie od gry – a testowałem ją przez ostatni miesiąc praktycznie na wszystkim, od spokojnych strategii aż do karkołomnych strzelanek z Doomem na czele.

Kształt nie budzi zastrzeżeń: wysokie i niesymetryczne wysklepienie daje fajne podparcie, gdy chcemy chwycić urządzenie całą dłonią, ale z drugiej strony równie wygodnie trzyma się sprzęt jedynie końcówkami palców. W tym pierwszym przypadku mamy nieskrępowany dostęp do wszystkich trzech klawiszy w zasięgu kciuka. Nad nim, tuż przy krawędzi, są dwa klasyczne boczne przyciski, z przodu zaś znajdziemy przycisk, który za jednym naciśnięciem pozwala np. oddać trzy strzały lub w Wordzie zaznaczyć cały akapit tekstu. Szybko przyzwyczaiłem się do tej funkcji, choć przyznaję – bardziej w edytorze tekstu niż w grze. Tak czy inaczej, kciuk ma gdzie spocząć.

Zarzutów nie mam również do drugiego boku: to pionowo ścięta i wygięta do wewnątrz powierzchnia z wyżłobieniami układającymi się w kształt trójkątów. Już to sprawia, że myszka dobrze się trzyma spoconych dłoni – dodatkowo jednak po obydwu stronach biegną przerwy w obudowie ujawniające wewnętrzne podświetlenie.

Iluminacja w przypadku Volcano MC-GMX4 jest jednocześnie sygnałem, który z pięciu dostępnych stopni czułości jest akurat aktywny – dla każdego można wybrać kolor z palety RGB, dodatkowo podświetlenie da się dostosować dzięki paru dostępnym efektom. Użyty tu sensor to Pixart PMW3330, który oferuje natywną czułość do 7200 dpi, jednak za pomocą wbudowanego softu można ustawić nawet dwa razy tyle. Oczywiście to ekstremum, którego nikt zapewne nie użyje, ale możliwość jest. Czułość definiujemy sobie w krokach co 250 dpi, zaczynając od 500 – co powinno wystarczyć do szczęścia niemal wszystkim. Oprogramowanie daje również możliwość nagrywania makr, które mogą się składać maksymalnie z 33 naciśnięć klawiszy. Konkurencja potrafi co prawda więcej, ale nie ma co dramatyzować – wystarczy aż nadto, by obłożyć sobie bardziej skomplikowane akcje np. w MMO.

Modecom Volcano MC-GMX4 **to bardzo dobry, a w kontekście swej niskiej ceny – wprost świetny sprzęt**. Jest wygodny, dokładny, pozwala pobawić się podświetleniem i ustawić makra oraz profile dla różnych gier. Wygląda przy tym atrakcyjnie i na pewno nie razi kiczem. Jedyną rzeczą, która mnie irytowała, to z rzadka skrzypiąca rolka – nie jest to jednak nic przeszkadzającego w zabawie. ■J.Lo

PODSUMOWANIE

➕ **wysoka dokładność • atrakcyjny wygląd • wygodnie się ją trzyma • dobre rozłożenie klawiszy • przycisk potrójnego strzału • świetnie wyceniona**

➖ **rolka czasem skrzypi • na upartego – brak regulacji wagi**

OCENA 8+

ALTERNATYWA

Tracer Sniper | 79 zł

Stara, ale ciągle dobra, ciągle na rynku. Gdyby ją porównać do testowanej tutaj, to zaletą na pewno jest regulacja wagi, wadą zaś – zastosowane materiały i poziom wykończenia. Modecom po prostu sprawia wrażenie solidniejszej. No ale jak komuś zależy na ciężarkach i niewielkiej różnicy w cenie – może brać Snipera.

Logitech G Pro

Cena: 350 zł | Dostarczył: Logitech | www.logitech.pl

PARAMETRY • **Liczba przycisków:** 6 (wszystkie programowalne) plus rolka • **Długość kabla:** 1,8 m • **Rodzaj sensora:** optyczny, maksymalnie 12 000 dpi • **Częstotliwość aktualizacji:** do 1000 Hz • **Sposób podłączenia:** USB • **Inne:** symetryczna budowa, makra, podświetlanie RGB, wbudowana pamięć na profile • **Wymiary:** 117 x 62 x 38 mm • **Waga:** 83 g

Świetna gamingowa mysz dla prograczy.

CD-ACTION POWER!

Według Logitecha to model opracowany specjalnie pod kątem zawodowców, co tłumaczy brak bajerów, w każdym razie nie licząc wyłączalnego podświetlania RGB. A także klasyczny symetryczny kształt z zaledwie dwoma bocznymi przyciskami i bardzo małą wagę. Słabo? Najważniejsze kryje się wewnątrz. Pierwsza sprawa to sensor: wykorzystano uchodzącyza najlepszy optyczny PMW3366. Druga sprawa to **budowa głównych przycisków, dzięki której zminimalizowano siłę potrzebną do kliknięcia**, jest ona identyczna niezależnie od tego, czy naciska się środek, czy bok. Do tego mamy jeszcze pamięć na makra, mikroprzełączniki wytrzymujące 20 mln kliknięć i ślizgacze na 250 km. Do FPS-ów więcej nie potrzeba, a w tej precyzji (przypadłości takie jak „interpolacja" czy „jitter" są temu gryzoniowi całkowicie obce) i wadze zakochałem się od pierwszych fragów!

Problemem jest jednak cena, oficjalnie wynosząca 350 zł. Ten sam sensor mamy przecież w modelach Logitech G502 i G303 – i oba są tańsze. Dla przypomnienia: G502 to kombajn do wszystkiego, a jeśli wolisz minimalizm, zostaje jeszcze tańszy G303. Stąd też i ocena. **Jeśli chodzi o technologię, kształt i wagę, G Pro jest progamerskim ideałem**, ale jeśli musisz się liczyć z wydatkami, nawet Logitech ma w ofercie bardziej opłacalne modele. ■AI

PODSUMOWANIE

➕ **rewelacyjny sensor • bardzo mała waga • wbudowana pamięć na profile • rozbudowane makra • bardzo przyjemny soft**

➖ **cena**

OCENA 7

Ravcore Blizzard

Cena: 170 zł | Dostarczył: Ravcore | www.ravcore.com

PARAMETRY • **Liczba przycisków:** 6 (wszystkie programowalne) plus rolka • **Długość kabla:** 1,8 m • **Rodzaj sensora:** laserowy, maksymalnie 8200 dpi • **Częstotliwość aktualizacji:** do 1000 Hz • **Sposób podłączenia:** USB • **Inne:** makra, podświetlanie RGB, system zmiany wagi • **Wymiary:** 130 x 72 x 40 mm • **Waga:** 145-160 g

Dobra mysz w dobrej cenie. Ale są bardziej opłacalne.

Najnowszy gamingowy gryzoń Ravcore wykorzystuje dobrze znany z innych modeli laserowy sensor Avago 9800. Bez instalacji sterowników można wybierać pomiędzy czułością 1000, 2000, 4000, a 8200 dpi, soft pozwala jednak ustawić własne. Jest on również niezbędny, jeśli zamierzasz bawić się podświetleniem RGB, które rzecz jasna da się przyciemnić, a także całkiem wyłączyć.

Blizzard wyposażono w **ciekawy system regulacji wagi, wykorzystujący wkręcane w obudowę ciężarki** (w pudełku jest także pasujący do nich śrubokręt). Takie mocowanie jest bardzo pewne i fajnie wygląda, ale problem mam taki, że mysz nawet bez tego należy do najcięższych modeli przewodowych na rynku. Średnio się przez to nadaje do FPS-ów, choć np. w MMO to z kolei zaleta. Niezależnie od twoich upodobań **do plusów zaliczają się natomiast kabel w oplocie, a także przełączniki Omron**, które wykorzystano w głównych przyciskach.

W pudełku jest dodatkowy zestaw ślizgaczy i bocznych gumek – będzie w sam raz, jeśli najdzie cię ochota do tchnięcia w Blizzarda drugiego życia po miesiącach rajdowania. Bogata zawartość pudełka (w środku znajduje się nawet metalowy otwieracz do butelek i firmowa nalepka) przełożyła się także na cenę, o kilkanaście złotych wyższą niż innych modeli z tym sensorem. Ale jeśli potrzebujesz dobrze wykonanego, wyposażonego w pewnie działający sensor ciężkiego gryzonia, Blizzard to całkiem sensowna propozycja. ■AI

PODSUMOWANIE

➕ **bardzo dobry sensor • regulacja wagi • makra i podświetlanie RGB**

➖ **duża waga nawet bez dodatkowych ciężarków • sensor jest także montowany w znacznie tańszych myszach**

OCENA 7

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wysłania magazynu do druku.

Natec Genesis RX85

Cena: 365 zł | Dostarczył: Natec | genesis-zone.com

PARAMETRY • **Liczba dodatkowych klawiszy:** brak • **Długość kabla:** 160 cm • **Sposób podłączenia:** USB • **Podstawka pod nadgarstki:** tak, odczepiana • **Inne:** antypoślizgowe stopki, obsługa multimediów z pokrętłem głośności, cztery tryby podświetlenia, cztery stopnie jasności podświetlenia, anty-ghosting dla wszystkich klawiszy • **Wymiary:** 449 x 210 x 36 mm • **Waga:** 820 g (bez podstawki), 1 kg (z podstawką)

Bardzo dobry gamingowy „mechanik" w świetnej cenie.

Co tu dużo mówić: **chcecie mieć bardzo dobrą i stosunkowo tanią klawiaturę mechaniczną? Kupujcie Natec Genesis RX85.** Grałem i pracowałem na niej miesiąc i nie wiem, do czego się przyczepić. Nie jest droga, to raz. Dwa: wygodna – pisanie i granie są czystą przyjemnością. Przełączniki tu zastosowane to co prawda nie uznane Cherry, tylko Kailh Brown – tyle że ja różnicy nie czułem. Skok jest liniowy i wymaga nacisku 55 g. Klawiatura nie wymaga żadnego softu, wszystko jest tu obsługiwane z poziomu sprzętu. Mamy dwa ustawienia anty-ghostingu: dla sześciu i dla wszystkich klawiszy. Funkcje multimedialne dublują się z przyciskami F1-F12, ale za to obok jest pokrętło regulacji głośności, które jest megawygodne, jeśli np. ktoś używa słuchawek pozbawionych tego rozwiązania. Również podświetlenie przypadło mi do gustu. Pracuje w czterech trybach, możemy się zdecydować na pełną iluminację, podświetlanie naciskanych klawiszy lub dwa warianty strefowego podświetlenia najczęściej używanych przez graczy przycisków. Wrażenie, zarówno pod względem estetyki, jaki funkcjonalności, robi przyczepiana magnetycznie podstawka pod nadgarstki. Co tu dużo mówić: To po prostu świetny sprzęt. ■ J.Lo

PODSUMOWANIE

+ anty-ghosting nawet dla wszystkich klawiszy • wygodna do grania i pisania • estetyczny wygląd • funkcjonalna • pokrętło regulacji głośności • różne tryby podświetlenia • bardzo dobrze wyceniona

− gdy ktoś się bardzo upiera – brak przełączników Cherry

OCENA 9

ALTERNATYWA

Zalman ZM-K500 | 220 Zł

To prawdopodobnie najtańszy mechanik na rynku – tyleże ustępuje funkcjonalnością recenzowanej wyżej. Brak bloku numerycznego, brak podświetlenia, wielu irytować może również fakt, że pomiędzy kursorami a klawiszami funkcyjnymi nad nimi nie ma odstępu.

LG 34UC88

Cena: 3200 zł | Dostarczył: LG | www.lg.com/p

PARAMETRY • **Przekątna:** 34 cale • **Rozdzielczość:** 3440 x 1440 • **Matryca:** 75 Hz, zakrzywiona (2000R), IPS, matowa, podświetlanie LED • **Kontrast:** 1000:1 • **Czas reakcji:** 5 ms • **Złącza:** 2 x HDMI 2.0, DisplayPort 1.2, wyjście słuchawkowe, 2 x USB 3.0 • **Zużycie energii (maks./min.):** 54/0,5 W • **Inne:** FreeSync (48-75 Hz), głośniki 2 x 7 W, podświetlanie flicker free, 10-bitowy kolor, możliwość pochylenia ekranu (w zakresie -5° – 20°) i zmiana wysokości (12 cm) • **Wymiary:** 50 x 19 x 39 cm • **Waga:** 8,3 kg

Świetna jakość, wykrzywiona matryca i wbudowany FreeSync.

Kinowe proporcje? Są. Rozdzielczość 3440 x 1440 i przekątna 34"? Także. Zakrzywiona matryca? No, ba. Zgodność z systemem FreeSync i wyższa niż 60 Hz częstotliwość odświeżania obrazu? Oczywista oczywistość. „Magiczne" technologie, które eliminują migotanie ekranu? Hub USB 3.0? Regulacja pochylenia i wysokości? HDMI w wersji 2.0? Te są nawet dwa, a monitor może wyświetlać na raz obraz z obu. Pozostałe rzeczy też oczywiście ma. Jeśli do czegoś można się w nim przyczepić, to braku G-Synca i faktu, że w połączeniu z kartami Nvidii maksymalna częstotliwość odświeżania to standardowe 60 Hz, podczas gdy z AMD – 75 Hz.

Jeśli jednak chodzi o jakość obrazu i wygodę, jaką dają takie rozmiary i ta rozdzielczość, **monitor LG to absolutna czołówka**. Oczywiście by uruchomić najbardziej wymagające tytuły w natywnej rozdzielczości, potrzebny jest bardzo mocny komputer, ale nawet w niższych efekt (dzięki krzywiźnie matrycy) jest świetny. Szkoda jedynie, że jego cena jest wzasadzie identyczna jak topowego modelu z zeszłego roku, ale z drugiej strony za te same pieniądze dostajemy lepszy – jeśli tylko cię na niego stać, jak najbardziej polecam. ■ Al

PODSUMOWANIE

+ jakość obrazu • duża krzywizna matrycy • wbudowane porty USB, w tym zgodny z QuickCharge • fajny wygląd • FreeSync w zakresie 48-75 Hz • nie męczy wzroku

− z kartami Nvidii maksymalne odświeżanie to 60 Hz • cena taka jak modelu zeszłorocznego (fakt, nieco gorszego)

OCENA 8

ALTERNATYWA

Asus ROG Swift PG348Q | 5760 Zł

Ta sama przekątna i rozdzielczość, ale obraz może być odświeżany nawet 100 razy na sekundę, do tego monitor jest zgodny z G-Sync.

Philips 241P6VPJK

Cena: 2400 zł | Dostarczył: Philips | www.philips.pl

PARAMETRY • **Przekątna:** 24 cale • **Rozdzielczość:** 3840 x 2160 • **Matryca:** AH-IPS, matowa, podświetlanie LED • **Kontrast:** 1000:1 typowy, 50 000 000:1 dynamiczny • **Czas reakcji:** 5 ms • **Złącza:** VGA, DVI-D, HDMI-MHL, DisplayPort • **Zużycie energii (maks./min.):** 30/0,5 W • **Inne:** hub USB 3.0, wejście audio, wyjście słuchawkowe, wbudowane głośniki 2 x 2 W, technologia Flicker-free, pivot, czujniki PowerSensor i LightSensor, kamerka internetowa • **Wymiary:** 563 x 511 x 257 mm • **Waga:** 5,85 kg

Monitor, który dba o twoje rachunki.

Interesujący monitor, który skupia się na ergonomii użytkowania. **Sprzęt ma chyba wszystko, o czym może śnić fan mądrych i ułatwiających życie rozwiązań.** 241P6VPJK potrafi dla przykładu sprawdzić, czy ktoś siedzi przed ekranem, a jeśli nie – zredukować zużycie energii, obniżając jasność ekranu. To samo zresztą potrafi zrobić, gdy w pomieszczeniu się ściemni. Matryca nie migocze, przez co oczy mniej się męczą, a jeśli chcemy popracować nad dokumentami lub witrynami internetowymi, można skorzystać z pivota i postawić ekran do pionu. Sprzęt ma wbudowaną kamerkę, głośniki i hub USB 3.0, przez co jest szalenie wygodny i pozwoli oszczędzić na podzespołach koniecznych np. do wideokonferencji.

241P6VPJK to świetny sprzęt, który sprawdzi się w codziennej pracy, szczególnie wszędzie tam, gdzie przyda się wysoka rozdzielczość i dobrej jakości matryca, która świetnie odwzorowuje barwy. Na tle tych wszystkich zalet najsłabiej wypadają kąty – co nie znaczy, że źle. **Nie jest to jednak sprzęt dla graczy** – do hardkorowego grania poszukałbym czegoś innego. Tym bardziej że w tej cenie można już kupić świetną ultrapanoramę. ■ J.Lo

PODSUMOWANIE

+ bardzo ładny obraz • szereg funkcji ułatwiających codzienną pracę

− wysoka cena • przeciętnie prezentujące się kąty • nie dla graczy

OCENA 8

ALTERNATYWA

Samsung U24E590D | 1700 zł

Najtańszy obecnie na rynku model monitora o przekątnej 24 cale i rozdzielczości 4K. Nie ma może wszystkich ergonomicznych funkcji, które znajdziecie w Philipsie, tym niemniej biednie wcale nie jest, a i dla gracza może okazać się atrakcyjniejszy, choćby ze względu na obecność FreeSynca.

Roccat Sova

Cena: 850 zł | Dostarczył: Roccat | www.roccat.org/pl

PARAMETRY • **Liczba dodatkowych klawiszy:** brak • **Długość kabla:** 4 m • **Sposób podłączenia:** USB x 2 • **Podstawka pod nadgarstki:** tak, zdejmowana • **Inne:** odpinane poduszki, na których spoczywa całość, dwa porty USB 2.0, wbudowana i zdejmowana podkładka pod mysz, funkcja Easy-Shift[+] • **Wymiary:** 646 x 280 x 37 mm • **Waga:** 2,35 kg

Wymarzony sprzęt na kanapę.

To klawiatura ze zintegrowaną przestrzenią na myszkę, **pozwoli wam zagospodarować salon i telewizor na potrzeby pecetowego, hardkorowego grania**. Całość podpinana jest długim, czterometrowym przewodem, w obudowie zaś znalazło się miejsce na dwa porty USB, dzięki czemu można podpiąć również myszkę, a w razie potrzeby – smartfona. Ten ostatni to nie fanaberia, bo Roccat ma już od dawna soft, który zamieni telefon w jeszcze jeden kontroler do grania.

Konstrukcja jest bardzo wygodna: od spodu ma cztery odpinane poduszki, dzięki czemu można ją umieścić na kolanach bezstrachu, że się ześlizgnie, kabel podpiętej myszy można zaś wpuścić w dostępny z przodu kanał, by się nie plątał. Podkładki pod nadgarstki i myszkę w razie potrzeby da się zdjąć, by je np. wyczyścić lub wymienić. Klawiatura jest wygodna, a każdy z klawiszy ma indywidualne podświetlanie, które można sobie skonfigurować w tradycyjnie już bogatym softcie Roccata. Pisze i gra się wygodnie, ale dostępne będą również wersje z przełącznikami mechanicznymi, które, podejrzewam, mogą być jeszcze ciekawsze. To produkt niszowy, z którego raczej nie skorzystają grający przy biurku, ale gracze salonowi będą w siódmym niebie. ■ H. Miku

PODSUMOWANIE

+ unikatowa, przemyślana konstrukcja • sprawdza się w salonie i na kanapie lepiej niż cokolwiek innego • wygodna • duże możliwości konfiguracji • dostępna również w wersji mechanicznej

− zdecydowanie nie dla każdego • niby uzasadniona konstrukcją, ale to ciągle niepełna klawiatura • droga

OCENA 8

ALTERNATYWA

Logitech K350 Wireless | 180 zł

Bezpośredniej konkurencji Sova nie ma, ale można się pokusić o próby zastosowania klawiatury bezprzewodowej – a tutaj lekko pofalowany Logitech K350 nie ma sobie równych. Choć na kolanach raczej wygodnie go nie postawicie i trzeba kombinować.

Co po mini-jacku?

Zasłuchał się: **Allor**

Aż dwie trzecie młodych (czyli młodszych niż 30 lat) osób używa smartfona do słuchania muzyki, a na wykorzystywane w tym celu słuchawki wydamy w tym roku, jako konsumenci, 20 miliardów złotych. W większości przypadków bazują one na technologii z roku 1878, bo właśnie wtedy po raz pierwszy użyto złącza typu jack. Czy jednak mamy już sensowną alternatywę?

Pierwsze, co przychodzi na myśl, to Bluetooth. O tym, że wielu kupujących ceni sobie wygodę, jaką daje brak kabelka, świadczą choćby dane sprzedażowe z USA. Słuchawki z modułem BT pokonały tam w czerwcu tego roku (po raz pierwszy w historii) te tradycyjne, zgarniając z rynku 54% wszystkich dolarów wydanych na nagłowny sprzęt grający. Dla firm Beats (czyli obecnie Apple), LG i Bose, które sprzedały ich najwięcej (w takiej właśnie kolejności), to świetna wiadomość. Dla konsumentów – niekoniecznie. A w każdym razie nie dla wszystkich. Bo te 54% dolarów, które wydano na słuchawki BT, przekłada się na zaledwie 17% wszystkich sprzedanych „do- i nauszników", co świetnie ilustruje jeden z wielu problemów związanych z nowymi technologiami, czyli ich znacznie wyższą cenę.

Cena wygody

Słuchawki bezprzewodowe siłą rzeczy muszą być droższe, bo do głośników i części czysto mechanicznych trzeba dołożyć moduł komunikacyjny, kodek i DAC-a (dokładniej o tym, jak to się dzieje, że bity zamieniane są w muzykę – w ramce). Oraz moduł zasilający. Ten ostatni zwiększa nie tylko cenę (zwłaszcza gdy doda się do niego akumulator litowo-jonowy), ale także wagę. Do tego odpowiada za kolejną wadę, czyli czas pracy. Ten jest zawsze kompromisem: im dłuższy, tym cięższy będzie akumulator. Przy okazji dłużej będzie również trwało jego naładowanie – chyba że użyte zostaną „paluszki", które da się błyskawicznie wymienić. Tyle że one zkolei zajmują więcej miejsca i są jeszcze cięższe – nie tylko producenci smartfonów i samochodów z chęcią zastąpiliby obecne sposoby przechowywania energii czymś nowym.

Kolejny problem to stabilność połączenia. Na co dzień słuchawki Bluetooth problemów już wprawdzie nie sprawiają, ale wystarczy trafić w miejsce z dużą ilością zakłóceń elektromagnetycznych, by czar prysł. I nie chodzi wcale o stare kuchenki mikrofalowe. Wystarczy, że w pobliżu siebie znajdzie się więcej osób ze słuchawkami bezprzewodowymi, by zaczęły one sobie wzajemnie przeszkadzać. Na razie trzeba mieć sporego pecha, by w taki bezprzewodowy tłum trafić, ale gdy rozwiązanie to stanie się bardziej powszechne, podróże komunikacją miejską będą znacznie mniej przyjemne.

Jakość czy jakoś?

Nawet w idealnych warunkach pojawia się kolejny problem, czyli jakość dźwięku. Pierwotnie w modelach bezprzewodowych była ona tragiczna, obecnie jest już dobrze, ale nadal wypada dodać „jak na brak kabelka".

JAK GRA MUZYKA?

Zaczyna się od drgań powietrza wytwarzanych w instrumentach. Bezpośrednio nie da się ich jednak zapisać. Najpierw poradzono sobie z tym przy pomocy tub, igieł i woskowych bębnów, w których żłobiono rowki. Ten sposób zapisu żyje zresztą do dziś w winylach, choć dawno już zrezygnowano z tub. Do rejestrowania dźwięków wykorzystywane są bowiem mikrofony. Zamieniają one drgania powietrza na zmiany pola elektromagnetycznego, które następnie w konwerterach analogowo-cyfrowych (czyli ADC-ach) przekształcane są na postać cyfrową, czyli zera i jedynki. W takiej formie(*) mogą być one następnie zapisane na płytach CD, ale jeśli zamierzasz słuchać muzyki na komputerze lub smartfonie, trzeba ją jeszcze skompresować. Najpopularniejsze formaty to mp3 i mp4, które upychają 700 MB (tyle zajmuje jeden CD) w 50-200 MB, w zależności od stopnia kompresji. Ma to znaczenie przede wszystkim przy strumieniowaniu muzyki, bo płyta CD to ponad 1,2 Mb/s, a mp3/mp4 – od 0,096 Mb/s do 0,32 Mb/s. Odtworzenie dźwięku polega na odwróceniu całego tego procesu. Najpierw mamy więc dekodowanie mp3/mp4 (odpowiadający za to układ nazywa się kodekiem), potem zamianę postaci cyfrowej na analogową w konwerterze cyfrowo-analogowym (czyli DAC-u), a następnie wzmocnienie sygnału i puszczenie go na słuchawki lub głośniki.

(*) Pomijam takie szczegóły jak mastering i konwersja częstotliwości na 44,1 kHz.

Dlaczego, skoro dźwięk do słuchawek przesyłany jest cyfrowo? **Problem w tym, że Bluetooth tworzony był z myślą o jak najniższym zapotrzebowaniu na energię, a nie wysokich transferach.** Co za tym idzie, przesyłany w ten sposób dźwięk musiał być mocno kompresowany – bardziej niż w mp3/mp4. Wprawdzie obecnie sytuacja nie jest już taka zła, a coraz więcej producentów (poza Apple'em) korzysta z kodeków aptX. Opracował je Qualcomm i przy ich pomocy można przesyłać dźwięk nawet całkowicie bezstratnie.

Czemu zatem nie wszyscy z tego korzystają? Po pierwsze trzeba wykupić stosowaną licencję. Po drugie tryb bezstratny wymaga przesyłania ogromnych – jak na Bluetootha – ilości danych, jest więc bardziej podatny na zakłócenia. Dlatego nawet w aptX muzyka i tak jest zazwyczaj kompresowana. Tzn. dodatkowo, nie licząc przecież wcześniejszej kompresji do mp3/mp4. Algorytmy są wprawdzie lepsze niż w przypadku zwykłego Bluetootha, ale i tak powoduje to spadek jakości, przez co wcale nie jest tak idealnie, jak to maluje marketing.

Trochę lepiej podeszło do tego Apple, które zamiast aptXa używa mp4. Tak, dokładnie tego samego co choćby większość serwisów strumieniujących muzykę. Dzięki temu dźwięk nie musi być ponownie kompresowany, bo w idealnym przypadku jest bez żadnej obróbki przesyłany do słuchawek i dopiero tam następuje jego odkodowanie. Nie ma więc dodatkowej utraty jakości... chyba że używasz mp3 czy flac-a (bo słuchawki tych formatów nie znają, więc trzeba je przerobić do mp4). Ale nawet w takim wypadku jakość jest przynajmniej równie dobra co przy aptX. Co ciekawe, standard Bluetooth pozwala na przesyłanie dźwięku przy wykorzystaniu dowolnych kodeków, czyli nawet mp3 czy flac, czego jednak nie wiedzieć czemu nikt nie używa – a przecież rozwiązałoby to problem utraty jakości.

Czyli bezprzewodowo w najbliższej przyszłości lepiej nie będzie, ale co z alternatywami przewodowymi?

Kabel na ratunek

Do dyspozycji są dwie. W przypadku pecetów, Maców, a nawet konsol można skorzystać z USB, które jest już dobrze znane choćby fanom dźwięku przestrzennego. Wystarczy to tylko zminiaturyzować, dodać inną wtyczkę (obecnie wygląda na to, że sens ma jedynie najnowszy typ C) i gotowe – mamy cyfrowe słuchawki do Androida. W przypadku smartfonów Apple'a problemem jest brak złącza USB, zamiast którego mamy Lightning, ale ogólne zasady pozostają takie same.

Co takie rozwiązanie daje? Jeśli DAC-a (i wzmacniacz) umieści się w słuchawkach, unika się wpływu chipów znajdujących się wewnątrz smartfona na jakość audio (i odwrotnie – analogowe chipy odpowiadające za dźwięk nie tylko zwiększają wymiary telefonów, ale także potrafią zakłócać pracę innych układów). Zresztą taki słuchawkowy DAC i wzmacniacz mogą być znacznie lepszej jakości, do tego tak dostrojone, że wydobędą ze sprzętu wszystko, co najlepsze. Ba, stworzono już prototypy słuchawek, które można dostosować do charakterystyki ucha i słuchacza, co – zdaniem tych nielicznych osób, które miały okazję ich używać – daje niesamowite wręcz doznania słuchowe. Do tego nie zależą one od wykorzystywanego smartfona, bo przecież służy on jedynie za dostarczyciela zer i jedynek, więc jakość jego toru audio nie ma najmniejszego znaczenia.

Trzeba się oczywiście liczyć z większymi kosztami, ale koszty DAC-ów i miniaturowych wzmacniaczy słuchawkowych to parę dolarów (gotowe, już w pudełkach, kosztują w sklepach poniżej 20 $, z czego na chipy przypada mniej niż 10 $). Oczywiście nikt nie broni producentom, by stosowali także znacznie droższe komponenty, ale ceny modeli dla mas nie powinny być znacząco wyższe niż sensownych modeli z mini-jackiem. Tym bardziej że dzięki strojeniu da się nie tylko zniwelować wady słuchu, ale także niedoskonałości głośników. Nawet modele z dostrajaniem to koszt liczony zaledwie w setkach, mimo że efekty są ponoć równie dobre co w tradycyjnych modelach za grube tysiące dolarów.

Skoro jest tak super, to gdzie są kruczki? Po pierwsze **najtańsze modele USB będą kilkukrotnie droższe od takich z mini-jackiem**, a nie dla każdego jakość jest aż tak ważna. Po drugie pojawia się problem zasilania. Podłączenie takich słuchawek do smartfona spowoduje bowiem zwiększone zapotrzebowanie na energię. Niby w przypadku Bluetootha jest jeszcze gorzej, ale używając tego ostatniego, telefon można jednocześnie bez problemu ładować. Natomiast jeśli wykorzystywane jest USB (lub Lightning)... ups. Jestem sobie wprawdzie w stanie wyobrazić smartfona z dodatkowym złączem do ładowania, poza tym sporo modeli da się ładować bezprzewodowo, ale mimo wszystko jest to na razie rozwiązanie mniej wygodne niż w przypadku starego mini-jacka.

Kolejna sprawa to sam kabel i znajdująca się na jego końcu wtyczka. Słuchawki analogowe, z mini-jackiem, można podłączyć do wszystkiego. W cyfrowych mamy natomiast podział na iPhone'y i resztę świata, rozdartą pomiędzy różne standardy USB. I o ile w tym drugim przypadku problem z czasem sam się rozwiąże, bo przyszłość należy do wtyczek typu C, raczej mało prawdopodobne, by Apple zrezygnowało ze swojego rozwiązania. Chociaż... najnowszy Macbook ma tylko jedno USB typu C, więc kto wie...

To jeszcze nie pora

Wszystko to sprawia, że na razie pozycja mini-jacka wydaje się niezagrożona. Alternatywy wprawdzie istnieją, ale są droższe i – w przypadku Bluetootha – gorzej grają. A jeśli dodać do tego jeszcze kilka różnych standardów... Cóż, pozytywne jest to, że większość producentów nadal gniazda mini-jack w swoich smartfonach montuje – tych parę wyjątków można zaś potraktować jako ciekawostki, do których zakupu nikt przecież nie zmusza.

Gorzej wygląda to z punktu widzenia fanów Jabłek, bo zaprezentowane na początku września iPhone'y 7 mini-jacka nie mają. Zamiast tego w zestawie jest mało wygodna (nie umożliwia ładowania telefonu) i łatwa do zgubienia przejściówka oraz dokanałówki ze złączem Lightning. Ale jeśli ktoś chce być „amazing", to do pomysłów i „podatku Apple'a" jest już przyzwyczajony...

|CDA|

Alternatywy? Są gorsze albo droższe. A często i to, i to.

ILE TRACIMY PRZY KOMPRESJI?

To oczywiście zależy od tego, o jakiej mówimy. Jeśli najważniejsza jest jakość, pozostaje flac, który pozwala zmniejszyć wielkość plików do około 50-75% oryginalnej wielkości, przy czym dźwięk jest identyczny co do bitu z oryginałem z CD. To jednak nadal oznacza, że cała płyta zajmuje 300-450 MB, a do strumieniowania potrzebne jest łącze o przepustowości około 0,6-0,9 Mbps. Dlatego w większości przypadków wykorzystuje się stratną kompresję do mp3 lub nowszego mp4. Stratną dlatego, że podczas kompresji z całego spektrum dźwięków usuwane są te, które człowiek słyszy najgorzej. Dzięki temu zapisać trzeba mniej danych, a jakość nieodróżnialną od oryginału w ślepych testach przeprowadzanych w warunkach studyjnych zapewniają pliki zajmujące 20% pierwotnego miejsca. Jeśli zamierzasz słuchać muzyki np. w samochodzie, w zupełności wystarczą pliki zajmujące zaledwie 10% oryginalnego miejsca.

DRUGIE ŻYCIE VITY

Zdmuchuje z Vity kurz: **spikain**

Nareszcie. Jakieś dwa lata po tym, jak zamarzyłem sobie, by moje PlayStation Vita mogło służyć do streamowania gier z PC, sprzęt został złamany przez dzielnych hakerów i wyposażony w taką funkcję. Oraz kilka innych.

To tekst dla tych, którzy mają Vitę i chcą zrobić z nią coś ciekawego. Jeżeli nie masz tej konsolki, może cię ewentualnie zainteresować pierwsza jego część, ale druga – instruktażowa – już raczej nie.

Właściciele handhelda Sony powinni jednak zacierać ręce. Ja jestem podekscytowany. Streamowanie z PC nie jest jedyną zaletą złamania Vity – autor hacka udostępnił wytrych zainteresowanym sceną homebrew(*), zastrzegając przy tym, że nie da się go używać do odpalania pirackich kopii gier z Vity. Co innego kopie tytułów z innych konsol – naturalnie jednymi z pierwszych amatorskich programów, jakie pojawiły się od razu w internecie, były emulatory. Jeszcze o nich wspomnę, ale pamiętajcie, żeby zachowywać się przyzwoicie i nie uruchamiać na nich niczego, co nielegalne. Gry z NES-ów, SNES-ów i innych sprzętów retro można dziś w większości kupić od producenta, co z całego serca polecam robić.

Trzeba też nadmienić, że nie jest to pierwszy sukces vitowych hakerów – dawniej trzeba było jednak załatwić sobie „dziurawą" grę, dzięki której wgrywało się na konsolę nieautoryzowany kod, rzucało garść soli przez prawe ramię i tańczyło taniec deszczu. Coś mogłem pomylić, ale mniej więcej tak to szło – w każdym razie nie było to na tyle wygodne, żebyśmy specjalnie rozpisywali się o tym w CDA. Teraz Vitę zmodyfikować sobie można tak łatwo, że kiedy już przejdę do tego punktu, wszyscy będziemy się śmiali do rozpuku.

Steam na Vicie to spełnienie marzeń handheldowca.

Czy można? Co można?

Najpierw formalność: w chwili, gdy to piszę, hack dostępny jest dla PS Vita i PSTV z oprogramowaniem w wersji 3.60, a nie jest to wersja najnowsza (dość szybko pojawiła się nowa w odpowiedzi na dziurę w systemie, na 3.61 nie da się na razie hakować ani cofnąć do 3.60). Czyli jeśli wasze Vity się kurzyły (co – nie czarujmy się – jest bardzo prawdopodobne), duża szansa, że możecie przystąpić do hakowania. Jeżeli kurzyły się zbyt długo i nie zaktualizowaliście ich do 3.60 (co – nie czarujmy się – jest równie prawdopodobne), przykro mi(**). Ale polecam sprawdzać aktualizowane codziennie informacje na reddit.com/r/vitahacks, bo sprawa jest jak najbardziej rozwojowa i bardzo możliwe, że kiedy to czytacie, można już instalować homebrew na dowolnej Vicie.

No i klasyczny disclaimer: wszystko, co tu robimy, jest potencjalnie niebezpieczne. Podążając niewłaściwą ścieżką, można prawdopodobnie zbrickować sobie konsolę i już nigdy jej nie uruchomić. Mnie nic takiego się nie przytrafiło, nie spotkałem się też z wypowiedzią żadnej osoby, która popsułaby sobie w ten sposób Vitę niecelowo (bo celowo – owszem, „dla nauki"), ale nie trzeba chyba wyjaśniać, że Sony raczej nie życzy sobie, żebyśmy grzebali w ich konsolkach. Z drugiej strony – czy Sony w ogóle jeszcze pamięta o Vicie?

Odpowiadając na drugie pytanie ze śródtytułu: przy pomocy HENkaku (bo tak nazywa się ten hack) możemy uruchomić głównie emulatory i kilka freeware'ów – na przykład vitowy port Dooma. Szczegóły na stronie obok. Tą najfajniejszą aplikacją jest port Moonlighta, czyli programu na iOS-a/Androida/Chrome'a korzystającego z oprogramowania Nvidii do streamowania gier na Shielda. Co prowadzi nas do kolejnej ważnej informacji: można streamować gry z PC na Vitę, tylko posiadając jedną z tych kart graficznych Nvidii: http://bit.ly/1n0Tscs.

Dawaj ten hack

„Hakowanie Vity" to najmilszy przewodnik, jaki kiedykolwiek napisałem. Oto on: wejdźcie z przeglądarki na waszej

Z poziomu Steama można też włączać gry zewnętrzne.

W niektórych grach (tutaj: Skyrim) trzeba pokombinować z rozdzielczością (tutaj: nieco ściśnięta w pionie).

konsoli na stronę henkaku.xyz i kliknijcie „install". Koniec. Naprawdę. To wszystko. Musicie tylko poczekać, a po chwili przeglądarka wyłączy się, zostawiając wam zainstalowaną przeróbkę. Działać ona będzie tak długo, jak nie wyłączycie konsoli (nie dotyczy trybu spoczynku, którego wszyscy i tak używamy). Po restarcie musicie po prostu ponownie wejść na tę samą stronę.

Jeżeli chcecie streamować gry z PC, czeka was nieco dłuższa przeprawa, chociaż mnie udało się przez to przebrnąć w jakieś pół godziny przy dość niejasnych (dla laika) instrukcjach. Postaram się wyjaśnić instalację krok po kroku tak, żeby nie było żadnych wątpliwości.

Przebrana za Shielda

Jeśli macie jedną z wymienionych wcześniej kart graficznych Nvidii, pewnie macie też GeForce Experience (jeżeli nie – http://bit.ly/1kIWAdz). Musicie włączyć w nim Nvidia GameStream (zakładka SHIELD). W zakładce Preferences trzeba też przełączyć na podzakładkę SHIELD i zaznaczyć „Allow this PC to stream games to SHIELD devices".

Teraz pobierzcie port Moonlight dla Vity stąd: http://bit.ly/2bJIYF5. Chodzi o plik moonlight.vpk, inne są nieistotne. Możliwe, że w momencie, gdy to czytacie, jest już jakaś nowsza wersja (w tej chwili: trzecia alfa), która wymaga dodatkowych kroków lub pomija jakieś poprzednie. Miejcie to na uwadze.

Musimy sprawdzić lokalne IP naszego komputera, żeby Vita wiedziała, z czym ma się połączyć. Kliknijcie Win + R, wpiszcie „cmd" i wciśnijcie Enter. W okienku wpiszcie „ipconfig" i zatwierdźcie Enterem. Pojawi się krótka lista – my potrzebujemy IP oznaczonego jako „IPv4 Address". Najpewniej będzie wyglądać mniej więcej tak: 192.168.XXX.YYY, przy czym cyferki zamiast XXX i YYY też są oczywiście istotne. Otwórzcie notatnik, wpiszcie tam ten numer i zapiszcie jako „server.txt". To plik, który zaraz wrzucimy na Vitę – najpierw jednak trzeba stworzyć jeszcze jeden. Z ustawieniami.

W kolejnym oknie notatnika napiszcie na przykład „1280 720 60 4000". „Na przykład", bo ustawienia zależą częściowo od was – pierwsze dwie liczby to rozdzielczość, w której wysyłany będzie obraz. Trzecia liczba to liczba klatek na sekundę, a ostatnia – bitrate. Pokombinujcie zwłaszcza zdwiema ostatnimi, bo jeżeli pod koniec tej instrukcji okaże się, że np. lagi są nie do zniesienia, możliwe, że trzeba będzie np. zmniejszyć liczbę fps-ów do 30.

Blask księżyca

Pobierzcie dowolny program do obsługi FTP – będzie potrzebny, żeby wrzucić coś bezprzewodowo na Vitę z komputera. Ja używam FileZilli. Na Vicie połączcie się z Wi-Fi, uruchomcie molecularShell i kliknijcie przycisk Select. Pojawi się małe okienko z adresem IP. Na przykład ftp://192.168.1.238:1337. Różnić się powinno właściwie tylko przedostatnim numerkiem. W swoim programie do obsługi FTP wpiszcie IP (np. 192.168.1.238), w okienku „port" natomiast „1337" (to domyślny port używany przez molecularShell). Użytkownik i hasło nie są wymagane.

Jeżeli się nie połączyło – najpewniej coś źle wpisaliście albo Vita straciła połączenie z Wi-Fi (lubi się dla żartu rozłączać, nie mam pojęcia, o co jej chodzi). Sprawę najczęściej załatwia wyłączenie i włączenie molecularShell. Jeżeli się połączyło – macie teraz dostęp do folderów Vity. Wejdźcie do ux0/data i stwórzcie folder moonlight. Wrzućcie tam oba pliki tekstowe, które wcześniej stworzyliście, oraz plik moonlight.vpk. Po przekopiowaniu możecie chwycić Vitę, przejść do folderu ux0/data/moonlight i uruchomić moonlight.vpk. Program zapyta was grzecznie, czy chcecie zainstalować Moonlight. Chcecie.

Teraz wystarczy uruchomić Moonlight z ekranu głównego Vity (niespodzianka – macie tam teraz już dwie nieautoryzowane aplikacje!), a następnie podążacza instrukcjami. Aplikacja powie wam, żebyście sparowali urządzenie, wciskając X i wpisując na komputerze odpowiedni numerek. Potem będziecie się już łączyli z komputerem bez problemu, wciskając O.

I to wszystko. Miłej zabawy! To znaczy: to, czy będzie miła, zależeć będzie od wielu czynników, na przykład podczas pisania tego tekstu mój internet(***) postanowił być kapryśny i lagi są większe niż zazwyczaj. Ale w turówki i tak bez problemu da się grać. **ICOA**

(*) Homebrew, czyli – w dużym skrócie mówiąc – nieautoryzowane aplikacje.

(**) A konkretnie: „przykro mi, musicie odnieść się do innego tutorialu", na przykład tego: http://bit.ly/2buKF4j.

(***) „Mój internet", czyli tak naprawdę nie wiem co. Równie dobrze mogę zwalić winę na niekorzystny układ planet.

JAKIE HOMEBREW?

MOONLIGHT

Nie jest to tak naprawdę czyste Moonlight, lecz tylko port programu, który pozwala udawać, że nasze urządzenie – np. telefon z Androidem – to Nvidia Shield. Oczywiście na telefonie czy tablecie ma to znacznie mniej sensu niż na Vicie, która wyposażona jest w guziki. Po zainstalowaniu Moonlight działa zaskakująco sprawnie, a Steam (który uruchamiany jest zdalnie z poziomu aplikacji na Vicie!) bez problemu rozpoznaje przyciski dzięki obsłudze padów. No i właśnie – można w ten sposób używać Vity jako pada do komputera, jeżeli taki mamy kaprys.

EMULATORY

Poniżej znajduje się lista tych emulatorów, które w chwili pisania działają najlepiej. Oprócz niej warto sprawdzić tę listę, bo jest ich znacznie więcej, a jako że wszystkie są wciąż rozwijane, zapewne wkrótce będą działać znakomicie: http://bit.ly/2btOB5M.

Sega:
Master System/Game Gear: SMSplusVITA – http://bit.ly/2bKnsfu
Mega Drive/Genesis: GenesisPlusVita – http://bit.ly/2buSmr8

Nintendo:
Game Boy/GBC/SGB: realboy – http://bit.ly/2bPxgXv
Game Boy Advance: mGBA – mgba.io
Super Nintendo Entertainment System: Snes9xVITA – http://bit.ly/2c6Oe5l // CATSFC-libretro-vita – http://bit.ly/2bAXnk6 (zawiera wsparcie dla lokalnego multi na PSTV)

Inne:
Neo Geo Pocket Color: NeopopVITA – http://bit.ly/2bv5gKs
Atari Lynx: HandyVITA – http://bit.ly/2btMvTg

CAŁA RESZTA

Homebrew na Vicie prężnie się rozwija – istnieje już sporo gier i aplikacji, których nie sposób wymienić w takiej ramce, więc po prostu odeślę was do aktualizowanej listy wspaniałości: http://bit.ly/2c0QfwS.

ACTION REDACTION

PISZCIE MAILE: CDACTION@CDACTION.PL LUB LISTY: CD-ACTION, SUKIENNICE 6, 50-107 WROCŁAW

Tradycyjnie w tej edycji AR powinienem was zdołować przypomnieniem o końcu wakacji i dobić, że właśnie jadę na urlop w ciepłe kraje. Ale nie jadę – z różnych powodów, także dlatego że nie lubię grać w Sapera ze sobą w roli głównej oraz z braku urlopu, jak na razie. Ale chociaż jak zawsze zaapeluję o pisanie listów – który to apel jak zawsze zignorujecie – żeby całkiem nie rujnować naszych tradycji.

WINNI!

Mam tylko dwa pytania. Po pierwsze kto wpadł na pomysł na taką okładkę jak w CDA 09/16?

MJ: Kaloryferowy.

Po drugie czemu bierzecie czynny udział w promocji durnej mody na pokemony i jakby przyklasku jecie temu? Nie chodzi o recenzję, chodzi o poradnik. Nie wykręcicie się sianem w tym wypadku, bo ktoś dający rady, jak pozbyć się zwłok, jak zacierać ślady, jest również współwinny morderstwa. Oczywiście to nie ta skala, ale chodzi mi wyłącznie o pokazanie mechanizmu: jeśli dajecie porady, jak robić coś lepiej, to promujecie to coś. Być może z powodu braku sukcesów w tej dziedzinie część osób zniechęciłaby się do tego.

Santus Faustus I

Mam tylko jedną odpowiedź: że coooooooo?! Ale jeśli oczekujesz nieco inteligentniejszej odpowiedzi, to CDA jest jak lustro, w którym odbijamy to, co się dzieje wokół nas. Można Pokémony lubić albo nienawidzić (co kto woli), ale nie można zaprzeczyć, że jest to na pewno ogromny fenomen – tak jako gra, jak i zjawisko socjologiczne. I choćby dlatego o tym piszemy. Jesteśmy jak prognoza pogody – pokazujemy, co za oknem, a czy to burza, czy upał, to już nie od nas zależy i nie do nas miej pretensje.

CO DAJE MI GRANIE?

Pragnę wyrazić swoją opinię o sensie grania w odniesieniu do listu czytelnika z numeru 08/2016. Mam wrażenie, że większość graczy z upływem czasu zderza się ze ścianą rzeczywistości. W chodząc w dorosłe życie, na każdego czekają dodatkowe obowiązki i pojawia się presja otoczenia: „no co Ty, grasz wgry?". Jestem trochę starszym graczem niż autor opublikowanej treści, bliżej mi do 30 niż 20 lat i przechodziłem już przez ten problem. Według własnych doświadczeń podzieliłem emerytowanych graczy na dwie kategorie. Pierwszym miłość wygasa szybko, bez żalów i romantycznych wspomnień. Natomiast druga grupa gryzie się, szuka, na kogo zrzucić winę za nieudany związek, i jest zła za stracony czas. Wtedy zaczyna się wartościowanie każdej chwili, bo przecież dorosły musi ciężko pracować, opiekować się dziećmi i spać. Nie ma czasu na głupie zabawy i marnowanie czasu, którego i tak nie ma. Otóż wtedy łatwo wpaść w błędne koło zmęczenia się życiem, na emeryturze wcale się nie odpocznie. Szybko okaże się, że lata uciekają niczym dni, a pieniędzy jak nie było dużo, takich nadal nie ma.

Fajnie, jeśli miłość do grania przerodzi się w inną pasję. To niczłego, komputer się nie obrazi, producenci już mogą. Ważne, aby nadal rozwijać się w taki sposób, jaki pragniemy, i nie słuchać krytycznej opinii innych. W życiu ważna jest równowaga i warto odkryć tę prawdę samemu. Sport, muzyka, literatura, gry, film, podróże, to wszystko możemy uznać za stratę czasu lub świetny sposób na rozwój. Świat nie skończy się, jeśli uznamy, że granie już nas nie jara. Natomiast mi świat upadł na dwa dni po napisach końcowych Wiedźmina 3.

P.S. Zauważcie, żeci „prawdziwie" dorośli rozmawiają tylko o rodzinie, pracy i polityce. To smutne, że nic więcej ich już nie łączy. To piękny widok, gdy dziadki internetu się wyłamią i rozmawiają o ostatnim raidzie na bossa. W ich oczach nadal pali się ogień.

Pozdrawiam aktywnych i emerytowanych graczy.

Menek

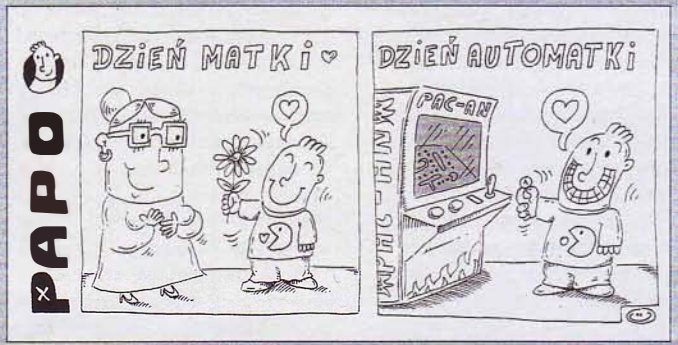
Co daje mi granie? Granie ryje mi banię. Sorry, ale tak mi się nasunęło. Ty na poważnie i z sensem, a ja... Całe AR. :)

MJ: Sorki, ale nie wiemy, co robić z sensownymi listami w AR, więc zrobię sobie chwilę przerwy, przebiorę się w kostium stepującej żyrafy i skoczę na dach redakcji odtańczyć „Jezioro Łabędzie" w rytmie „Marsylianki". A tymczasem, kontynuujmy...

CENY GIER

Ostatnimi laty (przez brak odpowiedniego sprzętu) nie śledziłem cen nowych gier AAA. Zdarzyło się jednak, że w końcu kupiłem swój wymarzony sprzęt. Od razu wziąłem do łapy listę gier „must play!", która powstała przez ten czas posuchy. Wchodzę na sklepy internetowe i sprawdzam ceny... GTA V – data premiery kwiecień 2015 – 159 zł. No nic, jadę dalej i patrzę na coś nowszego – Warhammer Total War – prawie 200 zł, a na forach piszą, że do tego trzeba doliczać najdroższe DLC w historii. W skrócie powiem, że przewertowałem

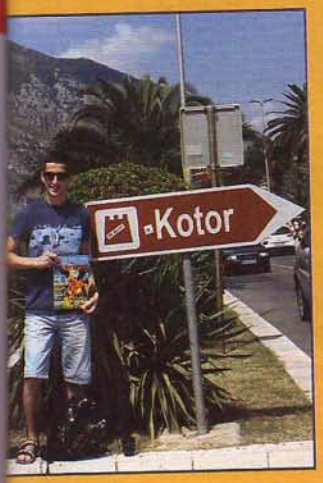
KOMIKSY CZYTELNIKÓW CDA



Autor: Robert Trojanowski

WAKACJE GRACZY

Mamy wakacje – zatem pokażcie nam, jak wyglądają WAKACJE GRACZA. Liczymy na kreatywne fotki (zasłonięte okna i włączony komputer nie są zbyt oryginalne). Wysyłajcie je na cdaction@cdaction.pl z dopiskiem „Wakacje gracza". Najfajniejsze opublikujemy, a autorów nagrodzimy upominkami.



No Man's Sky właśnie zadebiutowało, a i premiera Mass Effect: Andromeda powoli się zbliża. Ja jednak postanowiłem powrócić do klasyki SF i RPG.

Michał „Mroocoo" Mruk

Po 15 latach obsesji na punkcie Miami, wywołanej pierwszą zapowiedzią GTA Vice City, przesyłam pozdrowienia tak gorące jak Floryda w oryginale.

Bartłomiej Janik z Mysłowic

9kier: Mnie dziwi ograniczanie się do pudełek, bo wiele świetnych gier, zwłaszcza niezależnych, w ogóle nie trafia na sklepowe półki – wydawanie gier w ten sposób jest drogie. Niemówiąc już o tym, że i pudełka sprowadzają się często do tego, że w środku jest karteczka z kodem... Steam stał się trochę tym, czym Empik dla książek – jest drogo, ale jeśli jakiegoś tytułu tam niema, to znaczy, że nikogo nie obchodzi. (Oczywiście są wyjątki: Blizzard ma swojego Battle.neta, Ubisoft Uplaya itd.).

W ten oto sposób dalej gram w LoL-a, tylko tym razem na PC, który Wiedźmina 3 na ultra wciąga nosem XD. Życie jest przewrotne.

Piotr Paczesny

9kier: Steam-srim, ale cyfrowy klient LoL-a już OK? :)

POKEMON.S.JONALISTA

Oto kolejna porcja naukowych „mądrości" o grach, wyszukana przez naszego stałego dostawcę, Majin Yodę. Cytaty z książki zaznaczono tym kolorem.

Przy okazji szału na Pokémon GO przypomniała mi się książka nieżyjącego już Johna Paula Jacksona (warto poczytać sobie o nim np. na Wikipedii, by wiedzieć, o co z nim chodzi) „Handel duszami naszych dzieci – studium o Pokémonie" (przekład Natalia Rolińska, 2001).

Wróg Boga poprzez telewizję, kino, filmy video, czy nawet gry dla dzieci, stara się zwieść wszystkich, w których jest jakaś ciekawość rzeczy nadprzyrodzonych. (...) Nasz wróg zasiewa swoje okultystyczne ziarna w procesy myślowe i nastawienie serca naszych dzieci, posługuje się atrakcyjnymi, pozornie niegroźnymi instrumentami. Jednym z nich jest gra Pokémon, która, podobnie jak inne gry RPG, oszukuje dzieci, wprowadza w zamieszanie rodziców i osłabia ich wrażliwość. (...) Im bliżej przyglądałem się grze Pokémon, tym bardziej byłem przejęty i zaniepokojony. Uważam, że ta gra, tak jak inne jej podobne, zaprasza demony, by nękały nasze dzieci.

9kier: No to inne czy jej podobne?!

MJ: Czy jest na sali psychiatra? Mamy tutaj jednego Pokémona, który wymaga interwencji.

Jest czwartek, zbliża się wieczór. Jedenastoletni Jurek i jego kolega Eryk leżą na podłodze, pochłonięci sceną, jaką widzą przed sobą. Kiedy wchodzą w role magicznych istot, walczących o przejęcie kontroli, nieświadomie używają białej magii i stają się kanałami dla duchów (...). Rodzice uważają, że to tylko kolejna gra, sposób na spędzanie wolnego czasu, niewinna zabawa, którą kościelni fanatycy lubią krytykować. Ale dwa ciemne duchy, które unoszą się w kącie pokoju, wiedzą lepiej. Większy z nich niezauważony przez dzieci, odzywa się: „To jest program szkoleniowy dla naszych dzieciaków. Dzięki naszym grom czarów, dzieci z chrześcijańskich domów uczą się wszystkich wspaniałych, niegodziwych cech, takich jak chciwość, przemoc i bunt. Tylko poczekaj, jak dorosną! Musimy tylko przekonać ich rodziców, że nie istniejemy. Nasz Pan uknuł wprost genialny plan!", i chichocze ze złowrogą rozkoszą.

Lovecraft, gdyby żył, zawyłby z zawiści, że na to nie wpadł. Swoją drogą demony znacznie poprawiły swój język, kiedyś to zapodawały po łacinie albo jakimiś archaizmami, a teraz, proszę, „program szkoleniowy". Niedługo, gdy się pojawią w pentagramie, zamiast cyrografów na pergaminie będą pewnie miały pliki w pdf.

MJ: Ty sobie nie żartuj, też jesteś częścią tej demonicznej intrygi i nawet nie zdajesz sobie z tego sprawy. Ty nękaczu naszych dzieci. Będziesz się bulgotał w jacuzzi z nierządnicami!

Mówisz, żebym na urlop pojechał do Tajlandii? Hmm.

9kier: Nie rozumiem, co oni robią na tej podłodze?! Tarzają się ze śmiechu, bo przeczytali te głupoty, jakie przeczytałam przed chwilą?

[Pokémon] to złożona gra, w której chodzi o to, żeby staczać bitwy z różnymi pokémonami. Celem gry jest zostać „mistrzem Pokémona na świecie". (...) Nawet najmniejszy z nich jest w stanie wymierzyć brutalny i zaciekły atak. (...) Najprościej ujmując, w Pokémonie chodzi o zdobywanie władzy – im więcej pokémonów posiadasz, tym więcej jej masz (...).

To całkiem jak z pieniędzmi.

Niektóre dzieci uciekają się do pobić i kradzieży, żeby tylko zaspokoić swoje niekontrolowane pragnienie zdobycia upragnionych kart (autor „trochę" skacze między grą, kartami i serialem – dop. MY). W Nowym Jorku dziewięciolatek uderzył nożem trzynastolatka w kłótni o karty. Czternastolatek w Kanadzie został raniony nożem w ramię w podobnych okolicznościach. Na Florydzie pewien trzynastolatek został wyrzucony ze szkoły za to, że zaatakował nauczyciela, który chciał mu odebrać karty.

MJ: Aż mnie świerzbią paluszki, aby tu wypisać listę morderstw i innych brutalizmów dokonanych w imieniu „niesienia jedynej, słusznej prawdy", ale nie starczyłoby całego rocznika CDA, żeby wypunktować je choćby bardzo wybiórczo, więc pozostanę przy stepowaniu na dachu redakcji.

Kiedy gracze ustawiają swoje Pokémony (chodzi o karciankę – dop. MY) do walki, zachęcani są, by posługiwali się gniewem, trucizną, ogniem itp. (...) Stworyte odgrywają walkę praktykowaną w okultyzmie, gdzie bronią jest zaklinanie, zamawianie, »

tę listę (która zaczynała się grami z 2013 roku) i tylko dwie były poniżej 100 zł!!!

Poprawne pytanie brzmi: co się zrobiło z kursem złotówki do euro/dolara. Bo gry jak kosztowały te np. 35-40-50 $, tak kosztują. Tylko kiedyś znaczyło to 90-140 zł, a teraz już sporo ponad 200. Oczywiście to wina lewaków i masonów oraz wegetarian.

Oczywiście zero możliwości sprawdzenia, co faktycznie się kupuje, bo twórcy dema nie zrobili. Skończyło się na tym, że stęskniony za kosmicznymi strategiami trochę w ciemno kupiłem na początek Gothic Armadę za około 100 zł. I co? I wytrzymałem 3 godziny (z wielkim bólem) i gra już drugi tydzień leży i nie wiem, czy do niej wrócę. W recenzji brzmiała super, na YouTubie wyglądała fajnie, a w praktyce odbiłem się jak od muru.

No znam ten ból. Ktoś zaufany poleca, zachwyca się – a mnie to nie rusza albo i nudzi.

Ciężkie czasy nastały dla gracza takiego jak ja. Takiego, co jest zainteresowany tylko wersjami pudełkowymi gier, a nie wirtualnymi kontami Steam-Srim czy innym Gagiem (a szczególnie współdzielonymi kontami za 2-5 zł z Allegro). Ogólnie rzecz biorąc, wyliczyłem, że żeby zagrać we wszystkie tytuły z listy, musiałbym wydać w granicach 5000 zł, czyli generalnie niewiele mniej, niż kosztował cały mój sprzęt. :)

Dziwne, że nikogo mającego kasę nie przeraża wydanie 100 000 zł na samochód, tylko potem lament: „ty wiesz, ile mnie kosztuje benzyna do niego? Ty wiesz, ile oni chcą za oryginalną część"? Hardware słono kosztuje, więc soft też. Dlaczego wasto jeszcze dziwi?

posługiwanie się mantrami i posyłanie przekleństw na ludzi. (...)

(...) Posługując się Gamesharkiem i grą komputerową, Pokémon może ewoluować i zdobyć boską moc nad innymi. (...) Nawet Ash, 10-letni bohater gry, może stać się Bogiem. Ash może ewoluować w Dodrio, stwora, który przypomina ptaka z trzema głowami (...), jest to jedyny Pokémon, który ma trzy głowy, co jest ciekawą aluzją do fałszywej trójcy.

9kier: Albo tej, o której się uczy dzieci na religii, tylko że to by było autorowi bardzo nie na rękę.

Że też przegapił podobieństwo ptaka Dodrio do gołębicy, czyli parodię wizualizacji Ducha Świętego, no?

Teraz poznamy odpowiedź na pytanie: jak pozbyć się stworów?

Pierwszym krokiem jest oczywiście modlitwa (...). Nie możesz tak po prostu wyrzucić Pokémona ze swojego domu, nie poświęcając czasu na to, by pokazać dziecku, dlaczego jest to szkodliwa gra (...). Zapytaj (dziecko) czy źródłem nadprzyrodzonych mocy w grze jest Bóg czy też szatan. Zapytaj, czy symbole zawarte w grze nie wywodzą się z okultyzmu lub wschodniego mistycyzmu (...). Drugi krok – Nigdy nie umniejszaj władzy, jaka masz poprzez swój portfel. Jeśli nie wydaszpieniędzy na ten nałóg, on po prostu umrze (...). Nawet maluch zrozumie, że jeśli nasze pieniądze należą do Boga, to On nie chce, żebyśmy wydawali je na coś, co uznaje za złe (...).

9kier: Argument z pieniędzmi nietrafiony, Pokémon GO to gra free-to-play.

Ja bym tam zwyczajnie odinstalował grę dzieciakowi, ale to pewnie zbyt trywialne rozwiązanie.

MJ: Deinstalacja jest zła, bo kojarzy się z rozbieraniem, a to kojarzy się z nagością, a to kojarzy się z seksem, a to oznacza Szatana!

COSPLAY

Jesteś cosplayerem i chciał(a)byś zobaczyć swoje zdjęcie na łamach AR? Wyślij je do nas (cdaction@cdaction.pl), najlepiej z paroma słowami o tym, jak zrobiłeś(-aś) strój, ile ci to zajęło itp. Możesz załączyć więcej fotek – te, które nie zmieszczą się na łamach, trafią na naszą płytę.

Postać: czarodziejka
Gra: Diablo III
Zdjęcia: Made by Dobrochna
Cosplayer: Arshania
Modelka: Anna Klemenska

Ostatnie zdanie cytatu jest mocno ciekawe, nieprawdaż? Szkoda, że niektórzy uważają, że wiedzą, co chce Bóg (a historia pokazała, że ci z Bogiem tylko na sztandarach niekoniecznie wygrywali). Czy to aby nie jest grzech?

Dziwnym trafem u takich ludzi Bóg zwykle chce tego, co oni.

MJ: Oj, to tak jak z pociągami, które jakimś cudem zatrzymują się akurat tam, gdzie wybudowano stacje.

Trzeci krok – powinieneś zaproponować dziecku coś pozytywnego w miejsce rzeczy, których mu zabraniasz (...). Wiele dzieci przedkłada czas i uwagę swoich rodziców nad gry i zabawy (...).

Muszę przyznać, że jest to jedno z niewielu naprawdę mądrych zdań zawartych w książce.

MajinYoda

No kurczę, każdy czasem ma chwilę słabości...

9kier: Ostatnio na Steamie pojawiła się gra Save Jesus, w której zabijasz Rzymian. A wiadomo – „przeklęty ten, który swój miecz powstrzymuje od krwi!".

KĄCIK LISTÓW DZIWNYCH

Jak się czyta „9kier"?

Mnie się tam ją czyta całkiem przyjemnie. Poproś mamę, niech ci ją poczyta.

MJ: A da się ją poczytać brajlem?

Oj, dość osobiste pytania zadajesz. :)

Ile osób pracuje w redakcji?

Jakaś połowa. Reszta siedzi na Fejsie i ogląda koty.

Jak pobrać GTA EFLC? (Grę kupiłem, ale płytka jest gdzieś w jakimś innym miejscu...).

Zacznijmy od podstaw. Najpierw połóż swe dłonie na biodrach. Teraz powoli przesuwaj je za siebie. Czujesz? To wypukłe z tyłu to twoja dupa. A jak już ją umiesz samodzielnie znaleźć, to dalej powinno pójść ci łatwiej.

Jak to możliwe, że mój LG staniał o 300 w pół roku?

Słyszałem, że telefony tanieją proporcjonalnie do inteligencji swoich użytkowników. Więc i tak na twoim miejscu bym nie narzekał.

Czy pobieranie filmów z YouTube'a jest legalne?

Tak, o ile za każdym pobraniem wrzucisz do szczeliny napędu DVD 1 zł.

OK, koniec pytań... a nie, jeszcze jedno: odpowiecie na nie?

Wiesz, jak wprawić ćwoka w niepewność? ...Potem ci powiem.

P.S. Macie fajne obrazki w czasopiśmie.

dawidwsmole

Jak się kiedyś nauczysz czytać, to docenisz też te czarne robaczki dookoła nich.

NA LISTY ODPOWIADAŁ
TERCET EGZOTYCZNY
SMUGGLER & MR JEDI & 9KIER
Zilustrował Marek Lenc
Więcej rysunków Marka Lenca na DVD.

NA DVD

Wszystkie opisywane programy i gry zostały sprawdzone za pomocą najnowszych wersji programów antywirusowych. Warto mieć na dysku C (niezależnie od tego, gdzie instalujesz grę lub program) ok. 10 GB wolnego miejsca. W przeciwnym przypadku instalacja może nie zakończyć się pomyślnie.

TU ZNAJDZIESZ NADRUKOWANY KOD

ZAWARTOŚĆ

PEŁNE WERSJE

UFO: Kolejne starcie PL DVD1
UFO: Decydujące starcie PL DVD1
UFO: Bitwa o Marsa PL DVD1
Rats – Time is running out! DVD1
Guilty Gear Isuka DVD1

FREEWARE

BBG DVD1
Escape Gravity DVD1
GodBall DVD1
I Can't Sleep In Silence – It's Always Darkest DVD1
I Like Walking Very Much DVD1

MODULATOR

Mody do UFO Trylogia DVD1

GRY RODZINNE

StepMania 5.0 ..... DVD1
The Fastest Meal of the Day DVD1

GALERIE

Assetto Corsa DVD1
Bohemian Killing DVD1
Bound DVD1
Just Cause 3: Bavarium Sea Heist DVD1
Reigns DVD1
Tyranny DVD1

COSPLAY

Arshania DVD1

BONUSY

ActionMag DVD1
FAQ–wersja 3.3.2 ..... DVD1
Marek Lenc DVD1
Tapety DVD1

TESTY DVD2
BEZPIECZEŃSTWO DVD2
INTERNET DVD2
MULTIMEDIA DVD2
PRACA/NAUKA DVD2
SYSTEM DVD2

PEŁNA WERSJA GRY

KOLEJNE STARCIE PL

GATUNEK: TAKTYCZNA

12 ➤ PRODUCENT: ALTAR INTERACTIVE ➤ WERSJA PL: NAPISY ➤ OCENA W CDA: 8 (CDA 13/2003) ➤ MULTI: BRAK ➤ PC: WIN XP/VISTA/7/8/10, CPU 500 MHZ, 128 MB RAM, 32 MB VRAM

Pierwsza gra trylogii UFO czeskiego studia Altar Interactive, stworzona na podstawie niewydanego The Dreamland Chronicles: Freedom Ridge, które z kolei samo było nieformalnym spadkobiercą kultowego UFO: Enemy Unknown/X-COM: Earth Defense z 1994 roku. Podobnie jak tamte niezapomniane dzieła Juliana Gollopa **łączy udanie globalną strategię z lokalną taktyką**, a wszystko to naturalnie w warunkach beznadziejnej obrony ludzi przed inwazją z kosmosu.

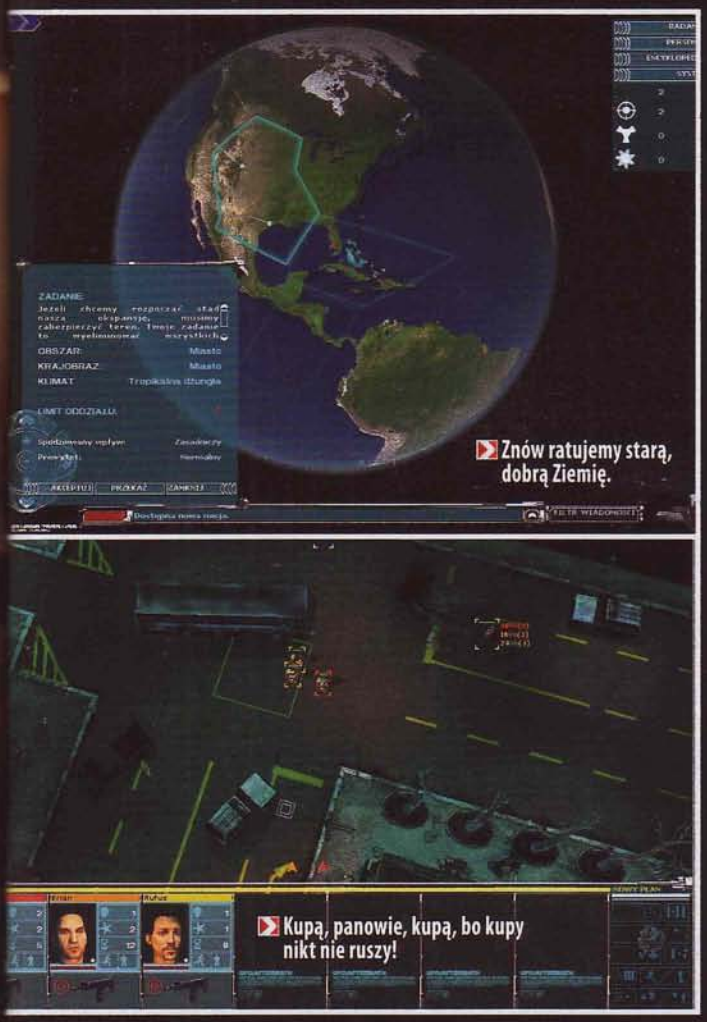
W przeciwieństwie jednak do tamtych lokalnych potyczek z sectoidami i etheralami, obcy z UFO: Kolejnego starcia (oryginalnie Aftermath) postawili na masę, a ściślej – biomasę. Zaczęli od rozpylenia w atmosferze chmury zarodników, które najpierw rozmnożyły się, a następnie zdławiły praktycznie wszystkie wyższe formy życia na naszej planecie. Przeżyli nieliczni, którzy ukryli się przed zarodnikami w podziemnych schronach i gdy bezpośrednie zagrożenie minęło, wyszli na powierzchnię, by ratować resztki dawnej chwały ludzkości.

Na czele tej garstki szczęśliwców/pechowców staje gracz, którego zadaniem będzie odzyskać Ziemię dla ludzi, a przy okazji odkuć się na oprawcach. Do dyspozycji ma zespoły naukowe i techniczne, pozwalające coraz efektywniej zwalczać zagrożenia, jak również garść żołnierzy, których statystyki rosną z każdą udaną misją, co dodatkowo zwiększa znaczenie weteranów. Jak zwykle w UFO więc zaczynamy z niczym, by następnie kroczyć – wciąż na granicy zagłady – ku zwycięstwu.

Unikatową cechą gier czeskiej trylogii UFO jest też to, że **starcia w nich toczą się w czasie rzeczywistym z aktywną pauzą**. Twórcy nazwali to rozwiązanie Systemem Akcji Symultanicznej – i pozwala ono z jednej strony uniknąć turowych dłużyzn, a z drugiej wciąż zapewnia pełną kontrolę nad akcją. Dlatego też, choć gra wydana została w 2003 roku (i to niestety bardzo po niej widać) – **warto przymknąć oko na nieładnie postarzałe się 3D i dać jej szansę**. Klimat beznadziei w niej jest autentycznie niezrównany.

CO ZROBIĆ Z KODEM NA PŁYCIE?

W każdym numerze na jednej z płyt nadrukowany jest indywidualny kod. Należy przepisać go na stronie kody.cdaction.pl, wcześniej założywszy na niej konto (uwaga: to nie jest to samo konto co na stronie www.cdaction.pl!). Po poprawnym wpisaniu kodu dostaniesz dodatki przypisane do numeru, z którego pochodzi kod. O ile nie piszemy inaczej, klucze seryjne do wszystkich bonusów można pobrać tylko z naszej strony. Przypominamy jednocześnie, że nie każda pełna wersja jest aktywowana w serwisie, niektóre są pozbawione DRM-ów.



PEŁNA WERSJA GRY

UFO DECYDUJĄCE STARCIE PL

GATUNEK: TAKTYCZNE

16

PRODUCENT: ALTAR INTERACTIVE ▸ WERSJA PL: NnapisY ▸ OCENA W CDA: 7 (CDA 02/2006) ▸ MULTI: BRAK ▸ PC: WIN XP/VISTA/7/8/10, CPU 1 GHZ, 512 MB RAM, GF 5700/ ATI 9500

Druga część trylogii UFO: After czeskiego Altar Interactive twórczo rozwija koncepcję pierwowzoru. Od finału poprzedniczki upłynęło w grze 50 lat, które dawni zwycięzcy spędzili na orbicie, na pokładzie latającego miasta nazwanego Laputa. Wskutek wojny domowej zmuszeni są powrócić na powierzchnię Ziemi, by odkryć na niej nie tylko dawnych i nowych wrogów, ale także frakcje ludzi, którzy nigdy nie opuścili powierzchni swej rodzimej planety. To oznacza, że ważna stała się nagle dyplomacja – tj. konieczność godzenia zwaśnionych stronnictw, w tym takiego, z którym godzenie się jeszcze niedawno było nie do przyjęcia.

Zręby rozgrywki pozostają niezmienione. Wciąż operujemy w strategicznym widoku „geoscape", by na czas akcji przenieść się w taktyczny „battlescape", który stał się wielowarstwowy, ale stracił niszczalność. Nieodmiennie też walki toczą się w SAS-ie – Systemie Akcji Symultanicznej. **UFO: Decydujące starcie jest też zdecydowanie bardziej przystępne od swej starszej siostry**, więc być może znajomość z trylogią wypada zacząć właśnie od niego.

PEŁNA WERSJA GRY

UFO AFTERLIGHT BITWA O MARSA

GATUNEK: TAKTYCZNA

12

PRODUCENT: ALTAR INTERACTIVE ▸ WERSJA PL: NAPISY ▸ OCENA W CDA: 7 (CDA 04/2007) ▸ MULTI: BRAK ▸ PC: WIN XP/VISTA/7/8/10, CPU 1 GHZ, 512 MB RAM, GF 5700/ATI 9500

Finalna odsłona serii UFO: After, w oryginale nazwana Afterlight, w wersji polskiej stała się po prostu Bitwą o Marsa. I faktycznie porzucamy w niej starą dobrą Ziemię, by przenieść się na powierzchnię terraformowanej czerwonej planety, która – jak się szybko okaże – broniona jest przez relikty starożytnych Marsjan... i nie tylko. UFO: Bitwa o Marsa zasadniczo nie odbiega znacząco od strategiczno-taktycznych założeń serii, jednak wprowadza poważną zmianę odnośnie do zasobów. Tym razem przez całą grę dysponujemy garstką jeno kolonistów, a to oznacza, że jak żołnierzy nie stanie, w bój ruszyć będą zmuszeni naukowcy czy technicy. Drugą poważną zmianę stanowi **całkowita niepowtarzalność generowanych proceduralnie misji i plansz**, przez co Mars staje się jedną wielką czerwoną piaskownicą. Kontrowersyjna natomiast zdaje się zmiana stylu graficznego, który z realistycznego stał się kreskówkowy, przez co Afterlight sprawia wrażenie oderwanego od poprzednich gier serii.

PEŁNA WERSJA GRY

RATS

TIME IS RUNNING OUT!

KOD NA STEAM do gry pobierzesz ze strony kody.cdaction.pl

GATUNEK: AKCJA

? ➤ PRODUCENT: CITEREMIS INC. ➤ WERSJA PL: BRAK ➤ OCENA W CDA: BRAK ➤ MULTI: BRAK ➤ PC: WIN VISTA/7/8/10, CPU 1,8 GHZ, 2 GB RAM, 128 MB VRAM

Rats – Time is running out! **to pozornie prosta zręcznościówka**, w której rabujemy labiryntopodobne banki. Tych naturalnie chronią strażnicy, jak również wyrafinowane systemy ochronne, jednak w rzeczywistości głównym wrogiem gracza jest... czas. Jego limit skraca każda czynność, jak choćby otwarcie drzwi czy bójka ze strażnikiem. Z czasem też budynki komplikują się.

PEŁNA WERSJA GRY

GATUNEK: BIJATYKA

12 ➤ PRODUCENT: ARC SYSTEM WORKS ➤ WERSJA PL: BRAK ➤ OCENA W CDA: BRAK ➤ MULTI: ONLINE ➤ PC: WIN XP/VISTA/7/8/10, CPU 500 MHZ, 256 MB RAM, 32 MB VRAM

Nasz kolejny klasyk, tym razem z 2004, to Guilty Gear Isuka – **pierwsza gra z serii dwuwymiarowych beat 'em upów z Sammy Studios**, w której występowała możliwość walki czterech osób naraz – parami. Interesującą nowinkę stanowił także Boost Mode, czyli arcade'ówka zawsze w prawo, w której zdobyć można nowe ciosy, kombinacje, ataki specjalne dla robota Robo-Ky II. Sprawdźcie sami, jak kopie się w piksele na pół ekranu.

KODY BONUSOWE

KODY DO GIER pobierzesz ze strony kody.cdaction.pl

WORLD OF TANKS ORAZ WORLD OF WARSHIPS O WARTOŚCI 60 ZŁ!

Cześć i czołgiem! A nawet czołgiem i niszczycielem! Tym razem mamy dla was kody bonusowe do World of Tanks oraz zaproszeniowe do World of Warships. **Ten pierwszy daje 3 dni konta premium oraz Valentine II – czołg średni premium poziomu IV wraz z miejscem w garażu i załogą (dowódca, kierowca, ładowniczy) wyszkoloną na 100%!** Czołg nasz, choć oryginalnie brytyjski, w grze jako część programu Lend-Lease stanowi część drzewka radzieckiego. Jego armata, pancerz i mobilność są mocno przeciętne, jednak siłą Walentyny są losowania ograniczone do czwartego poziomu bitewnego, co oznacza, że zawsze gra się nią na szczycie listy! Czołg dostępny jest w sklepie premium, gdzie wyceniono go na 1000 sztuk złota, do tego doliczyć należy 300 za miejsce i dodatkowe 650 za 3 dni premium, co łącznie daje 1950 sztuk złota, czyli około 35 złotych! **Ponadto dla nowych graczy mamy kod zaproszeniowy do World of Warships, dający 1 dzień premium wartości 300 dublonów oraz Tachibanę – japoński niszczyciel premium poziomu II** o wartości 950 dublonów.

Warto pamiętać też, że konto premium jest w grach Wargamingu uniwersalne, co oznacza, że wystarczy wpisać kod bonusowy z World of Tanks, by otrzymać dodatkowe trzy dni konta premium także w Okrętach!

KOD ZAPROSZENIOWY DO WORLD OF WARSHIPS

Wejdź na stronę worldofwarships.eu i w prawym górnym rogu ekranu znajdź opcję „Stwórz konto". Wpisz adres e-mail, na który przyjdzie wiadomość weryfikująca, nazwę gracza, jaka wyświetlać się będzie w grach Wargamingu, i dwukrotnie hasło – im mocniejsze, tym lepsze. Następnie przepisz dokładnie cyfry znajdujące się w okienku i nie zapomnij kliknąć linii „Czy masz kod zaproszeniowy?" i wpisać swój kod zaproszeniowy, by otrzymać dzień premium i Tachibanę. Pozostaje jeszcze tylko odebrać wiadomość i potwierdzić istnienie konta poprzez kliknięcie na znajdującym się w niej linku.

Najnowszą wersję klienta można znaleźć na stronie worldofwarships.eu pod przyciskiem „Zagraj za darmo". W trakcie instalacji zaloguj się na konto przy użyciu podanych przy rejestracji adresu e-mail oraz hasła i z rozwijanego menu dostępnego po kliknięciu nazwy gracza w prawym górnym rogu wybierz opcję „Wpisz kod bonusowy". Wpisz swój kod bonusowy do World of Tanks, by po zalogowaniu cieszyć się dodatkowymi trzema dniami konta premium.

Uwaga: ważność kodu upływa 31.12.2016 r.

KOD BONUSOWY DO WORLD OF TANKS

Zaloguj się na worldoftanks.eu przy użyciu adresu e-mail oraz hasła stosowanego w grach Wargamingu i z rozwijanego menu dostępnego po kliknięciu nazwy gracza w prawym górnym rogu wybierz opcję „Wpisz kod bonusowy". Wpisz swój kod dla wszystkich i zaloguj się do gry – twoja Valentine II wraz z załogą i 3 dni konta premium już czekają!

Uwaga: ważność kodu upływa 31.12.2016 r.

CD ACTION www.cdaction.pl 11/2016 (261)

REDAKCJA
ul. Sukiennice 6, 50-107 Wrocław

Redaktor naczelny: Maciej Kuc
Zastępca redaktora naczelnego: Jerzy Poprawa
Zespół redakcyjny: Daniel Bartosik, Michał Kuszewski, Tomasz Matusik, Aleksander Olszewski, Izabela Pogiernicka, Jacek Smoliński, Mateusz Witczak
Stali współpracownicy: Michał Amielańczyk, Dawid Bojarski, Aleksander Borszowski, Grzegorz Karaś, Marcin Kępski, Kamil Krupiński, Marek Lenc, Paweł Musiałowski, Paweł Raban, Tymon Smektała, Maciej Smoliński, Magdalena Ziemba
Dyrektor artystyczny: Jacek Sawicki
DTP: Beata Haratym, Grzegorz Jaszczyszyn

Reklamacje płyt DVD:
Tomasz Matusik – tel. 71 341 20 83 w. 203
e-mail: reklamacja@cdaction.pl
Sekretariat:
Dominika Dziosa-Józefiak
71 341 20 83, faks 71 341 99 11
ul. Sukiennice 6, 50-107 Wrocław
Prenumerata (zamówienia, reklamacje)
tel. 22 517 05 31 (do 5)
Biuro reklamy:
Lidia Ukleja, tel. 22 516 35 02
Adresy e-mailowe pracowników biura reklamy:
imie.nazwisko@bauer.pl
www.reklama.bauer.pl

WYDAWCA
Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp.k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Prezes: Tomasz Namysł
Członkowie zarządu: Sławomir Bandurski, Andrzej Choynowski, Monika Krokiewicz, Marek Lasota
Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański
Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski
Dyrektor ds. dystrybucji i obsługi klienta: Piotr Ludwicki
Dyrektor biura reklamy: Izabela Sarnecka
Druk: Drukarnia BDN Sp. z o.o., Sp. k.
Wykroty, ul. Wyzwolenia 54, 59-730 Nowogrodziec
Copyright: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp.k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Wydawnictwo Bauer jest członkiem Izby Wydawców Prasy. Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Za treść ogłoszeń redakcja ponosi odpowiedzialność w granicach wskazanych w ust. 2 art. 42 ustawy Prawo prasowe. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiejkolwiek formie zabronione.

Wydawnictwo Bauer ostrzega P.T. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę wydawcy i skutkuje odpowiedzialnością karną i cywilną.

ISSN 1426-2916

PRENUMERATA 2.0

(CZYLI WIĘCEJ DLA CIEBIE)

WYBIERZ SWOJĄ WERSJĘ:

PRENUMERATA
EDYCJA **KLASYCZNA**
179 zł

- **13 kolejnych numerów** prosto do skrzynki pocztowej
- Dostęp do specjalnego podforum oraz wiele dodatkowych przywilejów na **forum.cdaction.pl**(*)

PRENUMERATA
EDYCJA **KLASYCZNA**
PLUS ARCABIT INTERNET SECURITY(**)
LICENCJA 12 MIESIĘCY
199 zł

EDYCJA **CO-OP**
312 zł

Możesz też zamówić dwie prenumeraty klasyczne wysyłane pod ten sam adres, oszczędzając 46 złotych.

- Wszystko to, co w prenumeracie **KLASYCZNEJ**
- **Elegancki kubek** na dowolne napoje (i nie tylko!)
- **Stylowy T-shirt** (rozmiar do wyboru: M, L, XL)
- Pierwszeństwo przy specjalnych akcjach kodowych(*)

PRENUMERATA
EDYCJA **KOLEKCJONERSKA**
222 zł

PRENUMERATA
EDYCJA **KOLEKCJONERSKA**
PLUS ARCABIT INTERNET SECURITY(**)
LICENCJA 12 MIESIĘCY
242 zł

(*) Szczegóły na stronie www.cdaction.pl/prenumerata. (**) Oferta ważna do wyczerpania zapasów.

WARUNKI ZAKUPU PRENUMERATY

Wysyłkę egzemplarzy w prenumeracie realizujemy za pośrednictwem Poczty Polskiej, listami ekonomicznymi – koszt dostawy na terenie kraju ponosi Wydawnictwo. W przypadku prenumeraty wysyłanej poza granice kraju do cen prenumeraty doliczamy opłatę pocztową za list ekonomiczny. Termin dostawy jest zgodny z Regulaminem Poczty Polskiej.

Dodatki wysyłamy listem poleconym, za pośrednictwem Poczty Polskiej, w terminie do dwóch miesięcy od daty otrzymania wpłaty. Prezenty nie podlegają zamianie ani wymianie na gotówkę. W szczególnych przypadkach zastrzegamy sobie prawo wysyłki innego prezentu o zbliżonej wartości.

Zapłata: przelewem w ciągu 10 dni, po otrzymaniu faktury proforma wraz z pierwszym egzemplarzem czasopisma. Faktury VAT wystawiamy na życzenie Zamawiającego.

W przypadku pytań lub reklamacji prosimy dzwonić pod numer 22 5170531 w godzinach 9-16 lub wysłać mail na adres prenumerata@bauer.pl.

Reklamacje płyt DVD: tel. 71 341 20 83 w. 203, e-mail: reklamacja@cdaction.pl.

Zamawiającemu przysługuje prawo odstąpienia od umowy prenumeraty, bez podania przyczyny i ponoszenia kosztów, jeśli zgłoszenie odstąpienia nastąpi w terminie 14 dni od dnia dostarczenia pierwszego numeru czasopisma. W innych przypadkach obowiązują przepisy Kodeksu Cywilnego oraz ustawa o prawach konsumenta. Wzór pisma o odstąpieniu od umowy znajdą Państwo w Regulaminie sklepu na stronie prenumerata.bauer.pl.

CD-Action można zaprenumerować: ■ przez stronę **http://prenumerata.bauer.pl**
■ e-mailem: **prenumerata@bauer.pl** ■ telefonicznie: **67 3541605** lub **67 2108605**

Szpile

Lobby szyderców, czyli niepoprawnie o branży gier

CD Projekt Red zdradziło, że w prace nad największym obecnie projektem firmy, grą RPG Cyberpunk 2077, zaangażowanych jest obecnie więcej developerów niż w najintensywniejszym okresie produkcji Wiedźmina 3. Nie wiemy czemu, ale przypomina się nam przytoczona przez tytułowego bohatera „Przygód dobrego wojaka Szwejka" historyjka o Kubie Ptrlicku z Pardubic, który miał pod łóżkiem aż trzy kolorowe nocniki, a jak wracał pijany do domu, zesrał się na schodach. Czego oczywiście ani sobie, ani CDP Red nie życzymy.

Jak się okazuje, kolejna szumnie odtrąbiona Rewolucja, Która Odmieni Nasze Życie, czyli sprzęt VR, sprzedaje się kiepsko, a wśród graczy bardzo kiepsko (nabył go tylko ułamek procenta użytkowników Steama). Powodów jest na pewno wiele (cena, brak gier itd.), ale tak czy siak, producenci Virtual Reality zderzyli się właśnie z pospolitą i skrzeczącą rzeczywistością.

Są takie newsy, że nam samym trudno nie uznać ich za jakiś dowcip. Ale jednak. Oto wyszedł pierwszy płatny dodatek do gry w steamowym wczesnym dostępie. Mowa o Scorched Earth do ARK: Survival Evolved. I do tego dobrze się sprzedaje. Pomyśleć, że kiedyś szokowało nas, że ktoś życzy sobie kasę za zbroję na konia, a ludzie za to płacą. Ale żeby branża szła do przodu, za kolejnych pięć lat liczymy na możliwość przedpremierowego subskrybowania płatnych zwiastunów.

Z każdym kolejnym tytułem z gatunku „a teraz symulator kozy w nosie" zawsze uważamy, że teraz to już nic nas nie zadziwi. A tu proszę, zapowiedź PewDiePie's Tuber Simulator – gry, która pozwala zakosztować profesji osoby żyjącej z tworzenia filmików na YouTubie. Będzie 10/10, jeśli tylko znajdziemy tam opcję „zażądaj kosmicznej kasy za udający niesponsorowany materiał o grze". A PewDiePie nam odpowiednio dużo zapłaci.

Zespół Osmotic Studios zapowiedział grę Orwell, w której zadaniem gracza będzie śledzenie sieciowej aktywności obywateli kraju w celu odkrycia tożsamości członków siatki terrorystycznej oraz pokrzyżowania ich planów. Czyżby twórcy Echelona udostępnili w końcu kod źródłowy swego programu? Maile ze swoimi opiniami w tej sprawie pozostawcie na swoich serwerach pocztowych, i tak przeczytamy.

Na ceremonii zakończenia igrzysk olimpijskich w Rio pojawił się premier Japonii – kraju, w którym odbędą się następne. Co w tym dziwnego? Wystąpił w czapce Mario. Czy to nie doskonały sposób na ocieplenie wizerunku naszych parlamentarzystów? Wyobraźcie sobie: ten jako Geralt, tamten udaje Franko, a ta partia zbiorczo jako zombie z Dead Island... Choć tu akurat wielu przedstawicieli narodu wcale nie musiałoby się specjalnie przebierać.

Po niezłym otwarciu – 200 tysięcy grających jednocześnie osób w dniu premiery – No Man's Sky odnotowuje znaczący spadek popularności. Po dwóch tygodniach od debiutu na Steamie liczba graczy zmalała aż o 90%. Następna łatka przyniesie ponoć m.in. skrócenie tytułu do No Man. Choć są pewnie i tacy, którzy poprzestaliby na samym No.

Tworzenie gier komputerowych – takie m.in. zadanie zostało postawione przed powołaną przez Agencję Rozwoju Przemysłu spółkę ARP Games. Krótko mówiąc, państwowa spółka będzie (też) robiła gry. Nie chcemy czarnowidzić, ale jeśli będzie to robić równie dobrze jak państwowe kopalnie kopać węgiel, to za parę lat niesprzedające się gry będzie się składować na hałdach, a państwo będzie dopłacać miliardy do ich produkcji. No i koniecznie musi wejść obowiązkowy abonament za sam fakt posiadania w domu jakiegokolwiek kompa.

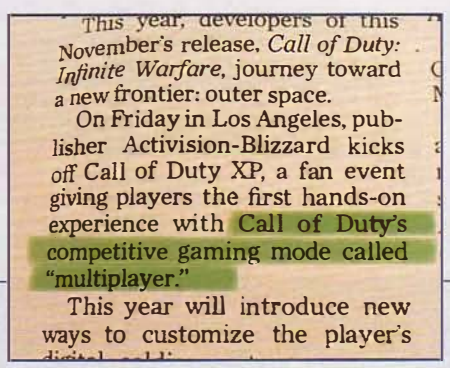
Wielka burza przetoczyła się przez polski internet po panelu, na którym podczas ostatniego Polconu wystąpił Andrzej Sapkowski. Kontrowersyjny jak zawsze pan Andrzej pojechał równo po twórcach adaptujących jego gry, samych tych grach i ich fanach. Oberwało się m.in. firmie Metropolis, która to nie dostarczyła mu ani jednego autorskiego egzemplarza gry Wiedźmin tworzonej w 1997 (fakt, że produkcja nigdy nie powstała, nie ma naturalnie większego znaczenia). Dostało się też trylogii wiedźmińskiej CDP Red, która „narobiła (...) mnóstwo smrodu i gówna...". Na koniec AS podsumował jej fanów słowami: „Znam parę osób, które w tę grę grało, ale niewiele takich osób znam, bo obracam się raczej wśród ludzi inteligentnych". A tymczasem ludzie inteligentni od dawna twierdzą, że Sapkowskiego zdecydowanie należy czytać, ale słuchać to już niekoniecznie.

Jak wam się podoba sklep z gramiWindowsa 10? Pytamy, bo przypomniało nam się, że miał przecież podbić rynek pecetowej dystrybucji cyfrowej dzięki skojarzeniu z Xboksem oraz innym, hm, rewolucjom. A także dlatego, że Remedy właśnie stwierdziło, że ma w nosie dalsze poprawki do tamtejszej wersji Quantum Breaka, czyli flagowego tytułu serwisu Microsoftu, i zamierza się skupić na tej dostępnej na Steamie. Prawdopodobnie przyprawiając przy tym gamingową dywizję giganta z Redmond o Maksymalny Ból (przepraszamy...) tyłka.

Valve też zresztą ma ostatnio problemy. Pozew o odszkodowanie za złamanie patentów przez firmę Gabe'a Newella złożyła korporacja British Telecomunications. Okazuje się, że BT opatentowało m.in. takie rozwiązania jak biblioteka treści cyfrowych czy czat z historią konwersacji (!), i teraz zgłasza się po wypłatę. Dlaczego akurat do Valve, a nie do EA (Origin) czy CD Projektu (GOG)? Nie ma pośpiechu, na każdego przyjdzie kolej. Być może już niedługo wszyscy będziemy grać ku chwale Królowej.

Nie gracie w Infinite Warfare, nie możecie zbierać kasy na nasz fundusz charytatywny – tak mniej więcej Activision powiedziało organizatorom dorocznego streamowanego wydarzenia The Race, które w ubiegłym roku zgromadziło ponad 400 tys. dolarów na rzecz weteranów wojennych dla fundacji Call of Duty Endowment. W tym roku zamiast w IW streamerzy będą chcieli grać w odnowione Call of Duty 4, co jest na tyle nie po myśli wydawcy, że w ogóle wycofał się ze wspierania ich. Jak to było: „na złość cioci odmrożę sobie uszy"? Jak nam cię brakowało, Acti! ***[Smg & enki]***

Wieść prosto ze stron USA Today – największego amerykańskiego dziennika, którego reporter dostał wgląd w tajemnice nowego Call of Duty. Okazuje się, że Infinite Warfare dostanie tryb rywalizacji zwany „multiplayer". Czekamy na szczegóły!



This year, developers of this November's release, *Call of Duty: Infinite Warfare*, journey toward a new frontier: outer space.

On Friday in Los Angeles, publisher Activision-Blizzard kicks off Call of Duty XP, a fan event giving players the first hands-on experience with Call of Duty's competitive gaming mode called "multiplayer."

This year will introduce new ways to customize the player's